جامعة يحيى فارس –المدية-
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية.
قسم العلوم الاجتماعية.

عنوان المذكرة :

إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى المراهقين

(دراســـــة ميدانيـــــة)

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر اكاديمي في علم النفس
تخصص علم النفس العيادي

إعداد الطالبتين:

- **حفصة بوشو**
- **عفاف صحراوى**

إشراف الأستاذ :

- **د. يزيد شويعل**

الموسم الجامعي:

2023-2022


بسم الله الرحمن الرحيم

كلمة الشكر

قال الله تعالي: "لئن شكرتم لأزيدنكم " (الآية – 70 سورة إبراهيم)

الحمد لله حمدا كثيرا يليق بمقامه وعظيم سلطانه وصلي اللهم على سيدنا محمد خاتم الأنبياء والمرسلين.

نشكر الله سبحانه وتعالى على فضله وتوفيقه لنا على إتمام هذا العمل

كما نتقدم بجزيل الشكر و العرفان الخالص للأستاذ :شويعل يزيد على سعة صدره و رحابة خاطره و إشرافه على مذكرتنا فقد سهل علينا طريق العمل و أفادنا بعلمه

ورفعة خلقه ، فكل الشكر والتقدير له

و الشكر الجزيل لكل فرد في الحرم الجامعي عامة

والشكر موصول لكل من ساهم في انجاز هذا العمل من قريب أو من بعيد

اهداء:

أرى رحلتي الجامعية قد شارفت على الانتهاء بالفعل من بعد تعب ومشقه لوقت طويل وها أنا اليوم اختم بحث تخرجي بكل ما لدي من همه ونشاط وبداخلي كل تقدير وامتنان لكل شخص كان له الفضل في مسيرتي وقدم لي المساعدة ولو باليسير

اشكر الله عز وجل أولا وأخيرا له الحمد وله الفضل ما كنت لأفعل لولا فضل الله فالحمد لله عند البدء والختام والحمد لله ما انتهى درب ولا ختم جهد ولا تم سعي إلا بفضله الحمد لله على التمام وعلى لذة الانجاز

اهدي ثمره جهدي ودراسة وفرحه المنتظرة إلى من وضعتني على طريق الحياة وغمرتني بحبها وحنانها إلى من مهدت لي طريق العلم إلى من كانت ملجأ لي في هذه الرحلة إلى من لسانها بالدعاء لي أمي الغالية حفظها الله

إلى قدوه الأولى الذي ينير دربي إلى من إعطاني ولم يزل يعطيني إلى حدود إلى من رفعت راسي عاليا افتخارا به أبي العزيز أدامه الله ذخرا لي

إلى الشموع التي تنير لي لطريق إخوتي ريتاج وائل وردينه

إلى شجرتي التي لا تذبل إلى الظل الذي أوي إليه في كل حين جدتي بهية حفظها الله

إلى خالاتي نزيهة وإيمان اللتان أمدتان دائما بالقوة وكانت موضع الاتكاء في كل عثراتي وكانتا لي حضنا وسندا ومنارة وزرعوا لي التفاؤل في دربي

إلى من رباني وأهداني تربيه القيم والمبادئ على يديه جدي حفظه الله

إلى من كان ظلي حين يلفحني التعب خطيبي الغالي

إلى رفيقات رحله النجاح ومن كانت مصاحبات لي إثناء دراستي أسماء ورحاب

إلى جميع الأساتذة الكرام ممن لم يتوانوا في مد يد العون لي

اهدي إليكم جميعا ثواب هذا الجهد والبحث فقد كنتم على الدوام ملهم فعلى خطاكم أسير وبعلمكم اقتدي وبكم ينعقد العزم والقوه لأخوض في ميادين العلم والحياة بعد التوكل على الله سبحانه وتعالى

فجزاكم الله كل خير وأثابكم خير الجزاء

عفاف

اهداء :

إلى من قال فيهما الله عز وجل ﴿ وارحمهما كما ربياني صغيرا ﴾
(الآية – 42 سورة الإسراء)

إلى نبع الحنان وسر الوجدان إلى من تعبت من أجل رعايتي إلى تلك الشمعة التي تحترق لتضيء لي طريقي إلى أمي الغالية

إلى من تحدى الصعاب إلى من تعب وشقي في تعليمي حتى وصولي إلى هذا المستوى إلى أبي العزيز

إلي رفيق دربي إلى من تحمل من اجل كل الآلام إلي من أرشدني و سهر مع الليالي الطويلة إلي إلى عمي احمد

إلى إخوتي: بن عيسى . أنفال .هاجر . ألاء. مريم وأبناؤها رهام واحمد
إلى زوجة أخي التي باتت في منزلة أختي. نوال

إلى زميلاتي جميعا وبالخصوص عفاف ورحاب اللتان كانتا رفيقات الدرب حتى نهايته

حفصة

فهرس الجداول :

الرقم	العنوان	الصفحة
01	انواع الالعاب الالكترونية	25
02	تصميف الاضطرابات السلوكية	53
03	يبين الدرجات الكلية لكل مجال من الاستبيان	83
04	: بين قيمة "ت" لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والمجموعة العليا في الاستبيان	84
05	دلالة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى عينة الدراسة.	89
06	يبين مستوى إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية.	91
07	يبين مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين.	92
08	يوضح نتائج اختبار (ت) للفروق في مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي.	93
09	يوضح نتائج اختبار (ت) للفروق في مقياس الإضطرابات السلوكية والإنفعالية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي لدى المراهقين.	95

فهرس المحتويات:

العنوان	الصفحة
كلمة الشكر	
اهداء	
اهداء	
مقدمة	
الجانب النظري	
الفصل الأول : الإطار العام للدراسة	
01. إشكالية الدراسة	1
02. فرضيات الدراسة	3
03. أهداف الدراسة	4

04. أهمية الدراسة	4
05. تحديد مفاهيم الدراسة	4
الباب الأول : الجانب النظري	
الفصل الثاني : الألعاب الالكترونية:	
تمهيد	8
I. اللعب	8
01.مفهوم اللعب	9
02.أهمية اللعب	10
03.أنواع اللعب	11
04.وظائف اللعب	14
II. الألعاب الالكترونية	18
01. مفهوم الألعاب الإلكترونية	18
03. أنواع الألعاب الإلكترونية	25
04. تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع	26
05. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	32
الفصل الثالث : إدمان الألعاب الالكترونية	
تمهيد	35
01. تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية	35
02. النظريات المفسرة لإدمان الالعاب الالكترونية	36
03. أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية	38
04. أعراض الإدمان على الألعاب الالكترونية	39
05. آثار الإدمان على الألعاب الالكترونية	39
06. مراحل إدمان الألعاب الإلكترونية	41
07. مظاهر ادمان الالعاب الالكترونية	43
08. تشخيص وعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية	43
خلاصة الفصل	45

الفصل الرابع : الاضطرابات السلوكية والانفعالية	
تمهيد	46
I. الاضطرابات السلوكية	47
01. مفهوم السلوك	47
02. مفهوم الاضطرابات السلوكية	47
03. النظريات التي بحثت في الاضطرابات السلوكية والانفعالية	48
II. الاضطرابات الانفعالية	51
مفهوم الانفعال	51
مفهوم الاضطرابات الانفعالية	51
01. تصنيفات الاضطرابات الانفعالية والسلوكية	51
02. أسباب الاضطرابات السلوكية والانفعالية	54
03. خصائص الاضطرابات السلوكية والانفعالية	56
04. أساليب الاضطرابات السلوكية والانفعالية	57
05. أشكال الاضطرابات السلوكية والانفعالية	59
06. مظاهر الاضطرابات الانفعالية والسلوكية	61
07. علاج الاضطرابات السلوكية لدى المرافقين	62
خلاصة	63
الفصل الخامس : المراهقة	46
تمهيد	64
01. مفهوم المراهقة	65
02. مظاهر النمو في مرحلة المراهقة	66
03. اشكال المراهقة	68
04. حاجات المراهقين	69
05. بعض مشكلات المراهقين	71
06. التربية في فترة المراهقة	73
07. الاتجاهات المفسرة للمراهقة	75

خلاصة	80
الباب الثاني : الجانب الميداني	
الفصل السادس :الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية	
تمهيد	81
01. منهج الدراسة	81
02. حدود الدراسة	81
04. عينة الدراسة	82
06. الأساليب الإحصائية	86
خلاصة	86
الفصل السابع :عرض وتحليل النتائج	
تمهيد	88
عرض وتحليل ومناقشة وتفسير نتائج الدراسة	88
1. عرض وتحليل ومناقشة وتفسير نتائج الفرضية الأولى	88
2. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الثانية	90
3. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة	91
4. عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة	92
5. عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الخامسة	93
استنتاج عام للدراسة	95
اقتراحات	96
خاتمة	96
قائمة المراجع	98
قائمة الملاحق	102

مقدمة:

يشهد العالم اليوم تطورا تكنولوجيا هائلا في مختلف مجالات الحياة ،حتى فى مجال الترفيه والتسلية،فهذا التقدم الإلكتروني التقني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب و الترفيه، فأصبح كل شيء تقليدي يقابله شيء تقني، حتى في مجال اللعب، فلم نعد نشاهد الأطفال في الشوارع مجتمعون كالسابق، بل أصبحوا مجتمعين في عالم إفتراضي بدل العالم الواقعي، عن طريق الألعاب الإلكترونية المتاحة عبر شبكة الأنترنت، و التى لاقت رواجا هائلا بين مختلف الأوساط و الفئات العمرية خاصة المراهق، وذلك لتعدد أنواعها، فهناك ألعاب إلكترونية محاكية للألعاب الحقيقة ككرة السلة وكرة القدم و سباق السيارات...إلخ، كما توجد أنواع أخرى يمكن القول بأنها خيالية كغزو الفضاء و حرب النجوم....إلخ . هذا التنوع سمح بجذب الأفراد أكثر، فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة التى تناسبه، و قد يصل إلى درجة من الإدمان على لعبة إلكترونية ما، و عدم القدرة على الإمتناع عن لعبها، مما يؤثر على العديد من مجالات حياة المراهق بإعتباره في مرحلة عمرية جد حساسة و قابلة للتأثر، وبالتالي قد تتغير إستجاباته وسلوكاته، وقد أثبتت العديد من الدراسات أن للألعاب الإلكترونية اثأر متعددة على المراهق، منها ما هو إيجابي و أكثرها ما هو سلبي، خاصة في حالات الإفراط على لعب لعبة إلكترونية ما.

للوهلة الأولى قد يثير عنوان إدمان الألعاب الالكترونية عند القارئ الاستغراب والتحفظ،و يظن البعض أن الأمر من البساطة والسطحية من أن نطلق عليه لفظ الإدمان و في حقيقة الأمر أن تلك الرؤية المبسطة لحالة إدمان الألعاب الالكترونية من الخطأ بما كان أن تكون إستراتيجية تعاملنا مع هذا الملف باستهتار أو تهاون فحالة الإدمان تتمثل في حالة سلوكية و نفسية لا يستطيع الشخص فيها الابتعاد عن الشيء أو السلوك الذي اعتاد دوما على القيام به و تلك الحالة النفسية ينتج عنها العديد من الآثار السلبية التي تخلف العديد من الأضرار النفسية والاجتماعية بل وأيضا الصحية شديدة الخطورة على الفرد والمجتمع و في حقيقة الأمر هذا التصور ينطبق بكل مقوماته على ملف إدمان الألعاب الالكترونية و

قبل أن نبدأ في مناقشة هذا الموضوع لابد أن نشير إلى أن إدمان الألعاب الالكترونية لا يقتصر فقط على مجرد الألعاب المسجلة مسبقا، بل يمتد الأمر في كثير من الأحيان إلى إدمان ألعاب الأونلاين والتي قد تكون أشد خطر من إدمان الألعاب الالكترونية التي قد تكون على هاتفك الجوال أو حاسوبك الشخصي و يشاركها في الخطورة أيضا إدمان ألعاب الفيديو لما ينتج عنه في حالة إدمان ألعاب ،وادمان ألعاب الفيديوله تكلفة مادية و مالية سواء كانت تنفق في نوادي ألعاب الفيديو أو تنفق في تحويل مالي خاص بالشركات المنتجة لتلك الألعاب التي دائما يحرص منتجيها على تطويرها لزيادة الإنفاق المالي عليها و كل هذا غالبا يكون فوق طاقة الشريحة العمرية المتمثلة في المراهقين الأكثر استهلاكا و تعاملا مع تلك الألعاب ومن هنا يدفع إدمان الألعاب الالكترونية وإدمان الألعاب الفيديو بعض المراهقين إلى السرقة من الوالدين أو المنزل لتلبية رغباته المتجددة من تلك الألعاب...

وهذا كله يقودنا إلى الاشارة إلى ملف هام جدير بالانتباه والدراسة ألا وهو :إدمان الألعاب الإلكترونية وأثرها في ظهور السلوك الانفعالية ومختلف الاضطرابات النفسية لدى المراهق، عالجت الألعاب الالكترونية بصفة عامة.

وتأثيرها على سلوك المراهق بصفة خاصة لنبين الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق و تأثيرها عليه حسب عينة الدراسة .هدا وقد تضمن بحثنا هدا جانبين :جانب نظري وجانب ميداني، وهذا بعد الفصل التمهيدي المتكون من إشكالية البحث وأهداف البحث أهمية البحث وحدود الدراسة، ومصطلحات الدراسة،و الدراسات السابقة، بالاضافة الى الفرضيات التي تم الاعتماد عليها في البحث.

الجانب النظري

الفصل الأول : الإطار العام للدراسة

01. إشكالية الدراسة

02. فرضيات الدراسة

03. أهداف الدراسة

04. أهمية الدراسة

05. تحديد مفاهيم الدراسة

01. إشكالية الدراسة:

لقد شهد العالم في الربع الأخير من القرن العشرين انتشارا هائلا لوسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيا الرقمية التي أحدثت تغيرات جذرية وجوهرية مست مختلف المسويات بما فيها اللعب، حيث شهد مفهوم اللعب عند المراهقين تغير ملموسا نتيجة لهذه التغيرات، حيث يعد اللعب ظاهرة سلوكية لدى الطفل والمراهق وتكمن أهميته في مساهمة في تكوين شخصيته والتنشئة الاجتماعية ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب الأدوار وهو في ذلك كله يتعلم أنواع السلوك الاجتماعي ، إلى أن ظهرت في الآونة الأخيرة الألعاب الالكترونية بشكل كبير جدا في العالم بأسره، ومع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب فأصبحت هذه الألعاب محط اهتمام الجميع حيث تعد المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو حيث مرت بمراحل عديدة حتى وصلت الى شكلها حاليا اين اصبحت تقدمه على الوسائط التكنولوجية من قبل التلفاز ، الهاتف المحمول، جهاز الكمبيوتر وغيرها ويضيف **(2011)** " Magenigal" في دراسة ان الافراد يقضون في الألعاب الالكترونية وقاتا طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في الأنشطة الحياتية المختلفة ، ومع وصول الفرد سن الحادي والعشرين فإنه يقضي عشرة آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب ،هذه الفترات الطويلة التي يمضيها الفرد في ممارسة الألعاب الالكترونية تسبب الاضطراب ،إدمان الألعاب الالكترونية (IGD)

وتناولت دراسات كل من **(2009)** "**Gentle**" و دراسة **(2014)** "**lam**" وراسة الصادق" **(2015)** المخاطر الاجتماعية وأوضحت ان اثر الاستخدام المكشف للألعاب مرتبط بتدني التفاعل الاجتماعي مع افراد الاسرة ، الاصدقاء وبانخفاض المشاركة في الحياة الاجتماعية ، افتقاد مهارات الاتصال الايجابي مع الذات والآخرين بالاضافة الى التعرض الى ادمان الانترنت والعزلة الاجتماعية. **(برتيمة،2017،ص51)**

انتشرت الالعاب الالكترونية بشكل واسع في الكثير من المجتمعات العربية والاجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر واصبحت حديث الساعة والشغل الشاغل للاطفال ومراهقي اليوم، فاستحوذت على عقولهم واهتماماتهم، ولعل الفئة العمرية الاكثر استخداما لهذه الأجهزة وادمانا على الالعاب الالكترونية هي فئة المرافقين وبشكل خاص الذكور منهم واكثر ما يشملهم من هذه الالعاب رغم تنوع واختلاف انماطها و محتوياتها هي العنيفة منها،

وأسفرت نتائج دراسة (2020) choi, & Kim, " على ان الاستخدام المفرط للهواتف الذكية يرتبط بشكل سلبي بتقدير الذات بين البالغين الذين يعانون من اضطرابات الالعاب الالكترونية، وكان الذكور لديهم تقدير ذات منخفض وافراط في استخدام الهاتف الذكي والكمبيوتر أكثر من الإناث وبناءاً على النتائج يجب بذل المزيد من الجهود لتقليل الاستخدام المفرط أو المشكل للهواتف الذكية من خلال تطوير تدخلات ارشادية وعلاجية لأولئك الذين يعانون من اضطراب العاب الانترنيت، حيث هدفت دراسة (Sheny/2011) الى تحليل مجموعه دراسات تناولت تأثير الالعاب الالكترونية على السلوك العدواني، تم تحليل (32) دراسة نشرت ما بين(1975–2000) حيث هدفت جميع الدراسات إلى التعرف على تأثير العرف الذي يشاهده المراهقين تراوحت اعمارهم بين (14–22 سنة) ، أشارت النتائج إلى أن تأثير العنف من خلال اللعب في الالعاب الالكترونية كان اقل دلالة مقارنة في تأثير العنف المعروض على شاشات التلفزيون، كما أن نوع العنف المتضمن في الالعاب الالكترونية يظهر بشكل كبير في نفط السلوك العدواني الذي يظهر لدى المراهقين.

(الحيلة،2007،ص64)

يوجد انتشار كبير للاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى الأطفال والمراهقين فكما أشار (2006) "stephens" ان تقديرات تلك الاضطرابات تتراوح ما بين (5% و25%) وكما ذكر(2019 "Bunco", "Lazaro", "Rio" " & "Ramos" ان التقديرات تتراوح ما بين (10% –20%) ،ومع تعرض العالم بأسره في الآونة الأخيرة والاشهر السابقة لجائحة كورونا وما ترتب عليها من اغلاق متكرر، وتحول التعليم الالكتروني عن بعد، كل هذه المتغيرات يمكن أن تؤثر على نسب انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية ، إلى أن الافراد في مرحلة المراهقة وبداية الرشد أحد المجموعات المستهدفة التي يمكن ان يعاني من مستويات مرتفعة من الاضطرابات الانفعالية ومنه ارتفاع انتشار الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى بعض الفئات في بعض المجتمعات وأن دراسة معدل انتشار تلك الاضطرابات بعد جانب مهم للتعرف على الحجم الفعلي للمشكلة ، وكما اتضح ارتباط إدمان العاب الالكترونية ببعض المشكلات السلوكية كالعدوان ، العنف ، الشتم ، والانفعالية كالقلق ...، حيث صنفت دراسة، "setzer" & "Dukett Lean " و"شاهين" (2013) المخاطر والآثار النفسية الناتجة عن الالعاب الالكترونية إلى ضعف الصحة العقلية و الآداء المعرفي

وزيادة الصعوبات العاطفية وعدم الاكتراث لمشاعر الآخرين وزيارة الاضطرابات السلوكية منها الاكتئاب والقلق، الوحدة النفسية زيارة النوم المضطرب ضعف الثقة بالنفس ، الخوف والفوبيا وزيادة الاضطرابات الانفعالية، الميل للسلوك العدواني ، القذف الشتم...، وتشكل منها مخاطر ادراكية تتمثل في ضعف التفكير ، تشتت الذهن، وقد يلجأ لها البعض للهروب من الواقع وضغوطه أو بسبب الاحساس بالفراغ. **(الخطاب،2015،ص48)**

ومن هذه المنطلقات، تطرح الدراسة الحالية مشكلة تتمحور اساسا حول ادمان الالعاب الالكترونية و علاقتها بدرجة الاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى المراهقين وهي بذلك تطرح التساؤل الرئيسي:

1. مامستوى ادمان الالعاب الالكترونية لدى المراهقين ؟

2. ما مستوى الاضطرابات السلوكية الانفعالية لدى المراهقين ؟

3. هل توجد علاقة ارتباطية بين الالعاب الالكترونية والاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى المراهقين ؟

4. هل توجد فروق في مستوى الالعاب الالكترونية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي لدى المراهقين (مرتفع ، منخفض)؟

5. هل توجد فروق في مستوى والاضطرابات السلوكية والانفعالية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع ، منخفض)؟

02. فرضيات الدراسة:

1. يتميز مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالإرتفاع"

2. يتميز مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين بالإرتفاع"

3. توجد علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين .

4. توجد فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين.

5. توجد فروق في مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين

03. أهداف الدراسة :

يهدف هذا البحث الى دراسة العلاقة بين ادمان الالعاب الالكترونية لدى المراهقين والاضطرابات السلوكية والانفعالية وينبثق عنه عدة أهداف هي :

- الوصول الى نتائج تسمح لنا بالتعرف بوضوح على علاقة ادمان الالعاب الالكترونية .

-معرفة ما إذا كان ادمان الالعاب الالكترونية يؤدي الى العزلة الاجتماعية.

- تسليط الضوء على ظاهرة الادمان لدى المراهقين فى ظل تأثيرات التطور التكنولوجي.

04. أهمية الدراسة :

تطرقنا في بحثنا هذا إلى موضوع ادمان الالعاب الالكترونية لدى المرافقين وعلاقتها بالاضطرابات السلوكية والانفعالية وهوما يمكن أن يفيد في معرفه ابعاد هذه العلاقة وتأثيرها على المراهق بحيث أن معظم هذه الأبعاد ليست عربية فهي تعمل على صرف النظر على النشاطات الاخرى خاصة الممارسة الرياضية كما تعمل هذه الالعاب على تغيير المبادئ التربوية للمراهقين وعزلهم على المحيط الخارجي .

– كما تطرقنا أيضا إلى دراسية دور الالعاب الالكترونية في تجسيد السلوك الانفعالي لدى المراهقين ومدى تأثيرها على سلوكياتهم و ساهمنا في إيجاد حلول للتعامل بإجابية مع الالعاب الإلكتروبية. و معرفة مضامينها التي تحتويها والوقوف على واقع إنتشار هذه الالعاب في الجزائر ومدينة المدية خصوصا .

05. تحديد مفاهيم الدراسة:

1– مفهوم الادمان:

إصطلاحا: يعرف في موسوعة علم النفس وعلم النفس التحليلي بأنه المداومة على عادة تعاطي مواد معينة او القيام بنشاط معين لمدة طويلة بقصد الدخول في حالة من النشوة واستبعاد الحزن أو الإكتئاب.

ويعرف "**Aellan schwartz** " الإدمان على انه التكرار القهري لفعل الأشياء وممارسات معينة للحصول على متعة أو قيمة على الرغم من الأضرار المترتبة بسبب.

وتعرف إجرائيا ادمان الالعاب الاكترونية على انها الدرجة التي يحصل عليها المبحوث في المقاييس المستخدمة في الدراسة الحالية .

2- مفهوم الالعاب الالكترونية :

اصطلاحا : و يعرفها "Sallin – zirmen" هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطبق على اللعبة الإلكترونية في حالة توافرها على هيئة رقمية. ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والفيديو والتلفاز والهواتف النقالة .

وتعرفه، أيضا أنها الالعاب الاكثر شعبية في العالم، و التي تعرض على شاشات الحاسوب أو على شاشات الهاتف والتي تلعب أيضا فى قاعات الالعاب الإلكترونية حيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين أو تحد لامكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية .

وتعرف إجرائيا الالعاب الالكترونية في دراستنا الحالية بأنها تلك الالعاب المحمولة على الأجهزة الإلكترونية وألعاب الحاسوب الموصولة بشركة الانترنت المتوفرة في قاعة الألعاب.

3- مفهوم الاضطرابات السلوكية :

اصطلاحا: يعرف "**الجبوري**" **(1996)** الاضطرابات السلوكية بأنها نمط من الأفكار والانفعالات السلوكية، و التي تتسم بأنها سلوكيات غير مقبولة، وليس لها سبب، كما ويصاحبها سوء تكيف، ولها تأثير واضح وتوتر للفرد، ويكون سلوك متكرر الحدوث، بالإضافة إلى أنه له القدرة على تغير اتجاهات الأفراد حول أوجه الحياة المختلفة، ويقاوم التغير. **(ياسين، 2009، ص11)**

وعرفت الاضطرابات السلوكية بأنها عبارة عن سلوكيات داخلية أو خارجية، فالاضطرابات السلوكية الخارجية موجهه نحو الآخرين، مثل العدوان، السب، الشتم، أما السلوكيات الداخلية تكون بصورة اجتماعية إنسحابية مثل فقدان الشهية، الاكتئاب، الإحباط،

فهذه الاضطرابات لها تأثير كبير على حياة الأفراد، كما وتؤثر على علاقته بالآخرين، وعلى أداه اليومي ومستواه التعليمي والأكاديمي، وسيعيش بألم انفعالي وعزلة .

(يحيى،2000،ص19)

وتعرف إجرائيا الاضطرابات السلوكية بأنها عبارة عن سلوكيات يقوم بها الفرد وتكون غير مقبولة اجتماعياً وخارجة عن معايير المجتمع، وتكون غير مرتبطة بأعراض عضوية وتؤثر على التوافق النفسي والاجتماعي لديه، بحيث يحكم عليه بأنه سلوك مضطرب من خلال تكرار مرات حدوثه عن السلوك الطبيعي، **أمجد عزات جمعة ،2007.**

4- مفهوم الاضطرابات الانفعالية :

اصطلاحاً: هناك تعريفات عديدة للاضطرابات الانفعالية وهي:

يقول **(زهران،2005،ص420)** أن الانفعال هو حالة شعورية مركبة يصاحبها نشاط. جسمي و فسيولوجي مميز ، و السلوك الانفعالي سلوك مركب يعبر أما عن السواء الانفعالي أو يعبر عن الاضطراب الانفعالي.

ويعرفها تعريف آخر بأن الاضطراب الانفعالي حالة تكون فيها ردود الفعل الانفعالية غير مناسبة لمثيرها بالزيادة أو بالنقصان فالخوف الشديد كاستجابة لمثير مخيف حقا لا يعتبر اضطرابا انفعاليا بل يعتبر استجابة انفعالية عادية وضرورية للمحافظة على الحياة، أما الخوف الشديد من مثير غير مخيف فإنه يعتبر اضطراباً انفعالياً .

المعرفية ولكن تعرفها "**قطامي**" بأنها وهي عبارة عن زيادة أو نقصان في المجالات والانفعالية والسلوكية، مقارنين هذا النقص أو الزيادة بمستوى مقبول أصلاً.

(قطامي،1999،ص25-26)

أما فيعرفها "**يحيى**" من خلال الأفراد المضطربين بأنهم هم غير القادرين على التوافق والتكيف مع المعايير الاجتماعية المحددة للسلوك المقبول، وبناء عليه سيتأثر تحصيلهم الأكاديمي، وكذلك علاقاتهم الشخصية مع المعلمين والزملاء. **(يحيى،2000،ص17)**

وتعرف إجرائيا الاضطرابات الانفعالية على انها حالة تكون فيها ردود الفعل الانفعالية غير مناسبة لمثيرها بالزيادة أو بالنقصان، فالخوف الشديد كاستجابة لمثير مخيف حقا لا يعتبر اضطرابا انفعاليا بل يعتبر استجابة انفعالية عادية وضرورية للمحافظة على الحياة ، أما الخوف الشديد من مثير غير مخيف فانه يعتبر اضطرابا انفعالياً، **أمجد عزات جمعة،2007.**

الفصل الثاني : الألعاب الالكترونية :

تمهيد

- اللعب
- مفهوم اللعب
- اهمية اللعب
- انواع اللعب
- وضائف اللعب
- الألعاب الالكترونية
- مفهوم الألعاب الإلكترونية
- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية
- أنواع الألعاب الإلكترونية
- تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع
- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

تمهيد :

إن أطفال العالم على اختلاف مناطق سكناهم وانتماءاتهم الوطنية، الدينية والقومية أو الشعائرية، يشعرون بحاجتهم إلى اللعب ويبادرون بالفعل إلى اللعب لسد حاجتهم هذه .لا يخفى أن الكبار كذلك يشعرون تلقائيا في بعض الأحيان لمثل هذه الحاجة، إذن نستنتج من هذا أن بني الإنسان، شيبا وشبابا، أطفالا يمارسون اللعب بغض النظر عن أعمارهم، فكل منهم يكرس جزء من أوقاته اليومية للعب والمشاهدة لعله ينفس بذلك عن معاناته الدنيوية ويتناسى بها طور الجد ولو لبرهة قصيرة.

حيث يلجأ الأطفال لمختلف الألعاب لسد هذه الحاجات وإشباع الرغبات، ومن بين هذه الألعاب والتي تعتبر الأوسع انتشارا والأكثر استعمالا هي ألعاب الفيديو التي تتميز عن الوسائل الترفيهية الأخرى مثل التلفزيون، الراديو، وغيرها، بأنها وسائط ترفيهية تسمح للاعب بالانخراط حركيا في السيناريو المقدم والتحكم في المحيط .

I. اللعب:

اللعب هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أو كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منظما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا.

(بشير نمرود،2008،ص35)

ويعد اللعب مظهرا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان، فنحن نجد الطفل يقضي كل زمن صحوة ونشاطه في اللعب، وليس من السهل على الكبار توقيف تيار اللعب الجارف ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط، فاللعب استعداد فطري وطبيعي وهو عند الطفل ضرورة من ضرورات الحياة مثل الأكل و النوم . وليس معنا ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب، فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات من الطفل الرضيع إلى الرجل المسن الهرم" .فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة، بحيث نجد لكل من الرضيع والطفل والمراهق والشاب والشيخ والكهل لعبه الخاص به، ولكل نوع وظيفته الخاصة بالنمو النفسي. **(أحمد فلاق،2008،ص63)**

01. مفهوم اللعب:

يعرف اللعب لغويا، كما ورد في قاموس المحيط، بأنه مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد، وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في قاموس المنجد، المزاح وفعل فعل بقصد اللذة أو التنزه، فعل لا يجدي عليه نفعا.

(حنان عبد الحميد العناني،2002،ص15)

فاللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الالتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في حقيقته نشاط خاص بأوقات الفراغ يهدف للتسلية والنأي عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية، والإنسان بطبيعته يختار لتحقيق هذا المأرب النشاط المفضل لديه، ويعتبر الأطفال تقليد أعمال الكبار ضربا من اللعب، حيث يرى بعض الباحثين أن أي نشاط يمثل عاملا لإدخال السرور إلى النفس أو التسلية والترفيه بل يتجه لتحقيق هدف ما لا يعتبر لعبا بل يطلق عليه "العمل. **(هايدة موثقي، ،ص13)**

كما يعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية ذات الطابع الترفيهي والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع خاصة الأطفال والمراهقين، هذا اللعب الذي قد يكون منظما كبعض الأنشطة الفكرية أو الرياضية أو عفويا غير مقيد بضوابط أو قوانين كالتصرفات التي يقوم بها الأطفال من الجري وحمل الأشياء ومداعبة الُلعب، كما يعتبر وسيلة تربوية ونشاط تعليمي يسعى المختصون في هذا المجال إلى استغلال بعض الجوانب الايجابية في حياة الطفل وتشجيعه عليها وتنمية مختلف قدراته الفكرية والبدنية والمهارات الأساسية من الوقوف والمشي إلى ممارسة مختلف نشاطات اللعب الرياضية والفكرية، كما يمكنه من اكتساب بعض الصفات كالصبر والقدرة على مقاومة التعب والوصول إلى تحقيق أهدافه إضافة إلى أخلاق التسامح والتعاون وحب الزملاء بينهم، كل هذا يساعد الطفل على العيش حياة عادية دون عقد أو مشاكل حتى يكبر بصفة جيدة وعقل سليم .**(بشير نمرود،2008،ص75)**

بذلك يعد اللعب نشاطا حرا قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم، وقد يكون لغاية الممتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحوسبة. أما قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه" نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر "وبتحليل مضمون هذا

التعريف نستنتج أن اللعب نشاط يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية، وهو نشاط إنساني حر وخالص، يؤدي لغاية الاستمتاع وحسب، وقد يكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا.

(محمد محمود الحيلة،2002،ص18)

02. أهمية اللعب:

تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من حاجات الطفل الأساسية، ومظهر هام من مظاهر سلوكه، كما إنه استعداد فطري لديه و ضرورة من ضروريات حياته، بحيث يتعلم الطفل عن الطريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به و يحقق التواصل معها، كما ينمو جسميا و عقليا و لغويا و انفعاليا و اجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات و المعلومات التي تساعده في التكيف النفسي و الاجتماعي، فالعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية و الصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية و الرياضية و اللغوية و الدينية و الاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، إنه البهجة و الفرحة و الإبداع و الانطلاق في عالم جميل خلاب.

(عبد الحميد العناني،2022،ص15)

كما أن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل ، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقا لمستواه وميله الخاص و مشاركته في اللعب خاصة من طرف الأولويات بين الحين و الاخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة و الفرح وبأنه محل إعجاب و تقدير من طرفهما .وينبغي أن لا ننسى ايضا أن اللعب يساعد الطفل خلال عملية تحول الشخصية و هو عامل مؤثر للغاية في نمو الطفل و نضوجه وكذلك في تكامله الجسمي العضلي أو التنفيس عن الطاقة الفائضة في جسمه مما يزيح عنه الحوافز المكتوبة، الاضطراب ،سوء الخلق، الانفعال و المشاغبة.

(فتيحة كركوش،2008،ص24)

و الملاحظة الهامة الجديرة بالذكر على هذا الصعيد هو دور اللعب في علاج الاختلافات السلوكية و العاطفية بالنظر لكنه وسيلة للتنفيس و التغلب على الطاقات المكتوبة، بحيث يتعرض الطفل بسبب القيود المفروضة عليه من قبل الأسرة أو المدرسة لمختلف أنواع

التوترات و الانفعالات فيلجأ من خلال اللعب الى صقل أثار هذه القيود و الى اثبات وجوده في المجتمع كما أن اللعب يمنح الطفل الفرصة لتلبية احتياجاته و ميوله بأساليب أخرى.

يلجأ علماء النفس الى اللعب كأسلوب لمعالجة الاضطرابات النفسية و الاختلافات السلوكية لدى الأطفال و أكثرها فاعلية على هذا الصعيد .**(هايدي موثقي،2004،ص32)**

كما أن للعب قيمة الاجتماعية تتضمن تعلم الطفل من خلال الألعاب الجماعية أسلوب الارتباط بالمجتمع و حل المشاكل الناشئة عن هذه الارتباطات و المنهج الصحيح لمعاشرة الاخرين و التعامل معهم بالمثل، و للعب مع الزملاء دور في تلقين الفرد طابع التكافل والتعاضد وفي تعرفه على الحدود المعقولة لتوقعاته من الأخرين و توقعات منه، مما يؤدي استبدال مشاعر العداء بينهم بالحب و المودة وبهذا يتعلم الطفل النمط الصحيح لسلوكه الاجتماعي، كما يتعلم الطفل من خلال اللعب نمط التمييز بين الحسن و السيء واكتساب المثل الاخلاقية وتطبيقها، إنه يتفهم ضرورة تطبعه بالصلاح، بالصدق و العدل و ضبط النفس و الالتزام بالمبادئ الأخلاقية ثم أنه يتنبه من خلال خبراته الى أن أبويه قد يتغاضان عن أخطائه ولكن الأخرين لا يسلكون معه بمثل هذا التسامح. **(هايدة موثقي،2004،ص34)**

فما يمكن قول عن اللعب هو أنه أهم وسيلة تربوية ينبغي اعتمادها في تشكيل جوانب شخصية الفرد لكونها وسيلة ناجعة تساعد الطفل على اكتشاف المحيط واكتساب الخبرات وهي سند تربوي مثالي للتعامل مع الغير، كما أنها تساعد على :

1- تدريب الحواس و تنمية الملاحظة و اكتساب الخبرات.

2- تمكين الطفل من اكتشاف المحيط.

3- تنمية معظم امكانيات الطفل الجسمية و العقلية.

4- تلبية حاجيات الطفل و ميوله الى اللعب و الحركة.

5- مساعدته على التكيف الاجتماعي.

6- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.**(بشير نمرود،2008، ص76)**

03. أنواع اللعب:

للعب مجالات كثيرة ومتنوعة وكذلك الأدوات التي تستخدم في اللعب مختلفة، وكذلك الأماكن التي يتم فيها اللعب مختلفة من حيث الحجم والمساحة، فإذا لاحظنا الأطفال في المدارس والحدائق وفي الأحياء الشعبية والأندية وغيرها، نجدهم يلعبون ألعابا مختلفة ومتنوعة

فنجد منها ما يعتمد على الجسم ويحتاج إلى القوة البدنية، ويكون إما ألعابا فردية أو جماعية في الأدوات المختلفة مغطاة أو أماكن خارجية، ومنها ما يعتمد على التخطيط والتنظيم والأدوات المختلفة التي تتناسب مع كل لعبة، ومن هنا فإن اللعب في المجتمع موجود بعدة أوجه لكل منها أهداف وميكانيزمات محددة بدقة، فمن علماء الاجتماع من يقسم اللعب من ناحية عدد الأفراد كاللعب الفردي واللعب الجماعي، فاللعب الفردي هو اللعب الذي يلعب في المراحل الأولى من نمو الطفل نجده يلعب منفردا حيث نلاحظه يحرك رجليه ويديه ويراقب الأشياء ذات الألوان اللامعة والملعقة على سريره والتي يحركها بيديه خلال هذه المراحل الأولى نجده يلعب مع نفسه وحيدا وقد تشاركه الأم وغيرها من الإخوة.

أما بعد سن الثالثة يجب أن يلعب الطفل مع الأطفال الآخرين، أي الجماعة من الأطفال، ولكن يجب المعرفة بأن هناك أوقات يلعب فيها الطفل مع نفسه على اختلاف أعمارهم، لأن الطفل يحب أن ينفرد بنفسه ويقوم بعمل ما يريد وذلك لسد حاجاته الفردية وإشباع ميوله ورغباته الشخصية، فإذا وجدناه سعيدا فليس من الضروري إجباره على اللعب مع غيره، وأحيانا يكون اللعب الفردي مفيدا في تنمية مهارات ومواهب واهتمامات الطفل الخاصة وتحريره من الضغط المستمر، كما أنه يعتبر المجال الأساسي في تعليم الطفل الاعتماد على النفس والاستقلال .**(بشير نمرود،2008،ص76)**

أما اللعب الجماعي فهو اللعب الذي يبدأه الطفل في سن الثالثة من العمر فيشارك الآخرين لوقت طويل أدوارا كثيرة ومتعددة فيلعب مع غيره ملتزما بقوانينها، ويختلف تكرار اللعب الجماعي ومقداره بين السنوات المختلفة من العمر وذلك باختلاف العادات والأساس الاجتماعي، فمن خلال هذه الألعاب الاجتماعية يحصل،"**Social Learning**" الطفل على فوائد كثيرة حيث تظهر لنا أنواع من التربية الاجتماعية أو التعليم الاجتماعي عندما يتنافس فريقان فيظهر بينهما التنافس أو التعاون وقوة التحمل والجلد والصبر، وكذلك يظهر الاعتماد على النفس والرغبة في التضحية في بعض الأحيان مع إتباع النظام وإطاعة الأوامر، هذا إلى جانب تعلم الطفل وضع خطط اللعب والتوصل إلى نتائج ترضي جميع الأطفال المشاركين في اللعب بالإضافة إلى أنماط السلوك الاجتماعي الذي يتعلمه الطفل من خلال ممارسته للألعاب الجماعية .**(خير الدين عويس،1997،ص29-30)**

وهنالك أيضا من يقسم اللعب على أساس الدور الذي يقوم به اللعب كاللعب العفوي الذي يعتبر أساس النشاط النفسي الحركي للطفل وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن

طريق إشارات لحركات تظهر مجانية، وبعد ذلك يتوجه اللعب نحو التعلم للحياة الاجتماعية، ويصور ما يصوره الكبار، واللعب التربوي الذي يثير انتباه الطفل من خلال النشاطات المتعددة وينمي روح الملاحظة لديه ويزيده تعاونا مع الآخرين وينظم سلوكاته ويهيئه للحياة الاجتماعية، واللعب العلاجي الذي يستعمل في العلاج النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص حيث أنه لا يمكن تحديد المشاكل التي يتخبط فيها الطفل ولا يمكن في بعض الأوقات والظروف معرفة ما يختلج بصدره إلا عن طريق اللعب، والذي يكمن في نشاطات الطفل المختلفة كالرسم والدمى الخشبية واللعب.....الخ .**(بشير نمرود،2008،ص76)**

كما أن هناك من يقسم اللعب على أساس الوسيلة التي يلعب بها أو الطريقة التي يلعب بها الطفل كاللعب البدني الذي يعتبر من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال فهو يستعمل البدن والحركات، ويكمن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب أكثر تنظيما وجماعية، كما أن هذا النوع من الألعاب يسمح بالحركة الحرة للعضلات الصغيرة والكبيرة واكتشاف الحواس وبالتالي تمكين الجسم من ممارسة وظائفه الحسية الحركية، فمن خلال هذا النوع من اللعب يحصل الطفل على البهجة والمتعة في استثارة حواسه وتناولها واللعب بأطرافه بحيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة والتفوق.

(محمد محمود الحيلة،2002،ص37)

إضافة إلى اللعب التمثيلي الذي يعد من الألعاب الإبداعية وهو وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي عند الأطفال، وذلك لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف وهذا ما يعكسه الطفل في أدوار اللعب التي يعيشها بالخيال غالبا وبالواقع أحيانا، كما أن هذا النوع من اللعب يسمح للأطفال بتعبير عن أنفسهم من خلال الإشارة عند تحريك الأدوات والأشياء التي يلعبون بها، فأصبح هذا النوع من اللعب التمثيلي الرمزي الخيالي نوعا من الدراما الاجتماعية، بحيث يتخذ الطفل دورا خياليا يعبر عنه بالتقليد سواء أكان ذلك بالأفعال أو بالكلمات ويستخدم أدوات اللعب والمواد غير المحددة في وظائفها والحركات أو التصريحات اللفظية كبدائل الأشياء الحقيقية، ويمثل هذا النوع من اللعب جزءا كبيرا من ألعاب الطفل فالطفل ذو الثلاث سنوات يبدأ في التعبير عن آرائه بلعب رمزي خيالي يستخدم فيه الأدوات والأشياء التي يلعب بها، ويمثل هذا النوع من اللعب لدى الطفل في هذا السن في اللعب بالتوازي وأحيانا في اللعب الدرامي البسيط، وبهذا يتعلم الطفل من خلال هذا النوع من اللعب طريق إشراك الآخرين معه في اللعب ويكون

باستطاعته أن ينخرط في ألعاب الدراما الاجتماعية ويلعب أدوارا خيالية بهذا يستطيع الطفل أن يستخدم أي شيء بغض النظر عن شكله أو الغرض منه بدلا من الشيء الحقيقي، كما يزيد هذا اللعب من قدرات الطفل الفكرية والتحدي الثقافي والنمو الفكري السليم .

(سلوى محمد عبد الباقي،2001،ص47-48)

بالإضافة إلى النوعين المذكورين هناك نوع يسمى باللعب التركيبي والذي ينمو مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل عمل العجينة على جبال واستخدام القص واللصق والألوان وجمع الأشياء، أما في مرحلة الطفولة المتأخرة، فيتطور اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية وتنوعا وتعقيدا، ومن المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية كبناء الخيام، الألعاب المنزلية، عمل نماذج من الصلصال.....الخ. **(محمد محمود الحيلة،2002،ص40)**

والرموز التي تشير إليها المنتجات سوف تتطور وتزداد تفصيلا وتعقيدا كلما نما الطفل ثقافيا واكتسب المزيد من المهارات في استخدام المواد، وبسبب الرموز المستخدمة يعتبر التشكيل نوعا من اللعب التعبيري. **(سلوى محمد،2001،ص51)**

04. وظائف اللعب:

هل اللعب مضيعة للوقت كما يظن الكثير من الأهل؟ وإذا لم يكن كذلك فما هي الفوائد والوظائف التي يمكن أن يقلد مها ويؤديها؟. يعد اللعب بالنسبة إلى الطفل عمل هام جدا فمن خلاله يطور الطفل عقله وجسده ويحقق التكامل بين وظائفه الاجتماعية والانفعالية والعقلية التي تتضمن التفكير والمحاكاة وحل المشكلات والحديث والتخيل. طرح المحلل النفساني "Winnicott" على نفسه السؤال لماذا يلعب الأطفال؟ ووجد سبعة أسباب هي:

1- السرور : يلعب الأطفال لأنهم يحصلون على السرور من كل التجارب المادية والعاطفية التي يتيحها اللعب.

2- التعبير عن العدوانية : بذاتها ويجب مستنكرا والعدوانية عند وينيكوت ليست شيئا التخلص منها، وإنما المشكلة تكمن في الأذى الذي ينجم عن التعبير عنها .وأهمية اللعب تكمن في أنه يتيح التعبير عن العدوانية بدون ان يرتد الأذى الناجم عنها على الطفل أو على أي شخص آخر .إن اللعب يشكل بيئة آمنة للتعبير عن العدوانية.

3- السيطرة على القلق : يلعب الطفل من أجل أن يسيطر على الأفكار والنزوات المقلقة التي لا يعرف في الواقع كيفية السيطرة عليها، لذلك فإننا إذا منعنا الطفل من اللعب فإنه سيتحول ناحية أشكال دفاعية أخرى (مثل أحلام اليقظة).

4- تنمية التجربة :لدى الكبار فرص عديدة لاكتشاف اشياء جديدة وزيادة ثرائهم .أما الطفل فليس لديه سوى اللعب والتخيل الهوامي "**fantasme**" ليثري خبرته ويكتشف غنى العالم.

5- إقامة صلات اجتماعية :إذا كان الكبار ينشئون صداقات وخصومات في العمل، فإن للتفاعلات الأطفال يتعلمون في اللعب إقامة صداقات وخصومات .إن اللعب يشكل إطارا العاطفية والشخصية.

6- تكامل الشخصية :يربط اللعب بين علاقة الطفل بالحياة الداخلية وعلاقته بالعالم الخارجي، ويشكل اللعب مجالا للربط بين مظهرين أساسيين في الحياة :الوظيفة الجسدية والوظيفة الفكرية.

7- التواصل مع الآخرين : يساعد اللعب، كما الأحلام، على التعرف على الذات وعلى التواصل في مستوى عميق، إن اللعب هو اللغة التي يحاول الأطفال بواسطتها التواصل مع الكبار في محيطهم.

و يقوم الطفل اثناء لعبه بعمليات معرفية على نطاق واضح ، فهو يستدعي الصور الذهنية التي تمثل احداثا و اشياء سبق ان مرت في خبرته السابقة ، كما انه يتذكر و يتصور و يفكر ، فهو يقوم اذن بنشاط معرفي واضح ، و هو يقوم ايضا بنشاط لغوي يستخدم فيه النشاطات اللغوية التي اتقنها، و هو كذلك يقوم بنشاط اجتماعي انفعالي عندما يلعب ادوار الأب او الأم مع الدمى او غيرها ، و يعبر في هذه المواقف عن انفعالاته بشكل واضح ، و من خلال اللعب يكتشف الطفل ذاته ويكتشف البيئة التي يعيش فيها و بالإضافة الى ذلك فإن للعب عدد من الفوائد و القيم الاخرى. **(حنا، 1999، ص26)**

1- الوظيفة الجسمية :إن اللعب الحركي النشيط ضروري لنمو عضلات الطفل عن طريق النشاط الحركي سواء عند تناوله للأشياء و وضعها بعضها فوق بعض او بعضها بعض او فتحها او غير ذلك من المهارات الحركية المتعددة، وكلما ازداد استخدام الطفل لأعضائه المختلفة و روض جسمه كلما قوي عوده و نمت عضلاته.

2- الوظيفة التربوية :إن اللعب يفسح المجال امام الطفل لكي يتعلم الشيء الكثير من خلال أدوات اللعب المختلفة كمعرفة الطفل للأشكال المختلفة والألوان والأحجام والملابس، كما ان

الطفل يكتسب كثيرا من قواعد السلوك والنظام والانضباط مما يساهم في تشكيل شخصية الطفل وتبلورها .ويكتسب الطفل من خلال اللعب و خصوصا:

- اللعب التمثيلي أنماطا مختلفة من القواعد و المعايير و الإحكام السائدة في مجتمعه.
- فجماعة اللعب ما هي إلا صورة مصغرة عن المجتمع الكبير الذي يعيش فيه.

ولهذا يعتبر اللعب تنظيما تربويا سليما ووسيلة فعالة لنمو الملاحظة والذاكرة والتفكير والخيال المبدع والإرادة عند الأطفال وعلى هذا النحو يصبح اللعب وسيلة فعالة من وسائل معرفة الواقع ونمو أفضل للشخصية. **(حنا،1999،ص27)**

3- الوظيفة من الناحية الاجتماعية والخلقية :إذا كان تطور الطفل والعابه وحاجاته تتشكل بصورة عامة عن طريق الواقع العام، فإن اللعب يرتبط بحياة الشعب وبهويته الثقافية، وهذا يعني ان التنوع مطبوع بالخصائص العرقية والاجتماعية، ومشروط بنمط اللباس، وقد يتحدد او يتشجع بواسطة المؤسسات العائلية والسياسية والدينية .وباختصار فإن لعب الاطفال بتقاليده وبقواعده يشكل مرآة اجتماعية حقيقية. لذلك يرى هويزينكا أن اللعب يعد مؤشرا ثقافيا هاما قبل الطقوس والعادات، لا بل أساس الثقافة لكونه السلوك الوحيد الذي لا يجزأ الى العناصر الغريزية لإرادة البقاء .ويؤكد أيضا أن اللعب هو أصل كل المؤسسات الاجتماعية والسلطة السياسية، والحرب، والتجارة، والفن. **(حنا،1999،ص28)**

فاللعب مجال خصب لتوسيع دائرة الطفل الاجتماعية وإكسابه الخبرات التي تؤهله للتعامل مع الآخرين وتعلمه الضوابط التي تنظم العلاقات بالآخرين فهو يساهم بشكل إيجابي في النم و الاجتماع ي للطفل.**(سيد وآخرون،2003،ص375)**

4- الوظائف البيولوجية : وتتمثل في تفريغ الطاقة البيولوجية الزائدة عن الحاجة ومن تم استعادة حالة الاتزان البيولوجي، ذلك أن معدل الأيض لدى الأطفال في هذه المرحلة عال ونموه م لا يستفيد كل ما يتولد لديهم من طاقة. **(سيد وآخرون،2003،ص375)**

5- الوظائف الشخصية : من خلال اللعب يمكن للمراقبين سواء الآباء والأمهات أو مدرسات الروضات ملاحظة التالي:

- يكشف اللعب عن مدى التوافق الاجتماع ي لدى الفرد.
- يكشف اللعب عن مدى قدرات الطفل العقلية وعن نمو هذه القدرات.
- يكشف اللعب عن مدى الحالة الوجدانية للطفل.
- يكشف اللعب عن مدى سلامة النمو الجسمي للطفل.

- يكشف اللعب عن مدى نجاح الطفل تقمص قيم الجماعة.

(سيد وآخرون،2003،ص375)

6- الوظائف النفسية والعلاجية : لا تقتصر اهمية اللعب على تنمية المهارات الحركية والمعرفي ة فحسب بل يحقق وظيفة هامة من الناحية الذاتية، حيث يكتشف الطفل عن طريق اللعب الشيء الكثير عن نفسه كمعرفة قدراته ومهاراته من خلال تعامله مع زملائه ومقارنة نفسه بهم، كما انه يتعرف على مشاكله وكيف يمكن مواجهتها .والطفل عن طريق مشاركته في الادوار المختلفة يتفاعل ويتنافس ويجرب القسوة والصلاة والألم، كما انه يتعلم مهارة التقليد بسرعة بسلوك معين، والقدر ة على تقمص سلوك آخر او شخصية اخرى بمقدرة أكبر.

أن اللعب يهيئ للطفل فرصة فريدة للتحرر من الواقع المليء بالالتزامات والقيود والاحباط والقواعد والأوامر والنواهي، بحيث يتصرف بحرية دون التقيد بقوانين الواقع المادي أو الاقتصادي.

ويحقق اللعب وظيفة هامة بالنسبة للطفل هو انه يهيئ له الفرصة كي يتخلص ولو مؤقتا من الصراعات التي يعانيها ويخفف بالتالي من حدة التوتر والإحباط الذين يعاني منهما، وإذ نجد الاطفال الذين يأتون من بيوت تكثر فيها القيود والأوامر و النواهي يلعبون اكثر من غيرهم من الاطفال كما انه من أحسن الوسائل لتصريف العدوان المكبوت.

(حنا،1999،ص29)

ويرى "**سيد وآخرون**" انه يمكن استخدام اللعب كأسلوب للعمل العلاجي لبعض الاضطرابات م ن حيث التقليل من مشاعر القلق لدى الطفل وذلك بتفريغ الطاقة الانفعالية فيه للمواقف المقلقة الناتجة عما يقابله الطفل في حياته من حوادث. ومن أمثال علماء التحليل النفسي الذين استخدموا اللعب في العمل العلاجي " **إريسكون**" حيث يري هو وغيره من العلماء أن الطفل في لعبه يعاود ترتيب الأحداث الحياتية بشكل يسره أو على الأقل لا يضايقه وبهذا يتخلص مما يقلقه وقد أشار إريسكون إلى القيمة العلاجية للعب واعتبره نشاطا شفائيا يقوم به الطفل المضطرب.**(سيد وآخرون،2003،ص375)**

7- الوظائف الابداعية : يستطيع الطفل عن طريق اللعب ان يعبر عن طاقاته الخلاقة و ان يجرب الأفكار التي يحملها ، و منها التمثيل و الرسم ويستطيع الطفل ان يطور خياله الابداعي ، صحيح ان الكثير من العاب الطفل سواء كان في مرحلة الطفولة المبكرة ، ام في المرحلة الثانية من الطفولة هي العاب محاكاة و تقليد ، و لكن اللعب الحقيقي كما هو

متعارف عليه هو لعب ابتكار و تجديد ، و الواقع ان الطفل حين يلعب العاب محاكاة و تقليد ، و لكن اللعب الحقيقي كما هو متعارف عليه هو لعب ابتكار وتجديد و الواقع ان الطفل حين يلعب فإنه كثيرا ما يبتكر او يستحدث مواقف جديدة و كأن لعبه هو بمثابة تحرر من سلطة البالغين التي يخضع لها في حياته الواقعية، و الطفل يكتشف شيئا فشيئا العالم المحيط به و العلاقات التي تربط الاشياء مع بعضها، حيث تجذبه في البداية الالوان و الاصوات و السرعة ، كما ان الألعاب تعطيه فرصة لإستخدام حواسه و عقله ، و تزيد من قدرته على الفهم ، كما أنه يتشوق الى التعليم و التعلم الذاتي و الى العمل من تلقاء ذاته . إن الأطفال هم صانعوا اللعب و مبدعوه لأنهم يعكسون فيه و من خلال معارفهم عن الظواهر و الأحداث الحياتية التي خبروها و يعبرون عن اتجاهاتهم نحوها .**(حنا،1999،ص33)**

يظهر مما سبق ان اللعب حسب " **سيد و اخرون** " يحمل دلالا ت ، ووظائف كبيرة في حياة الطفل الإنمائية والتربوية ، فهو المكون الذي يفجر الطفل من خلاله ميولاته النفسي والحسية والحركية ، الذي تعكس بنيته السيكولوجية في تطوراتها الجينية، ولا يستقيم هذا التطور الإنمائي النفسي من خلال اللعب إلا بوعي الراشدين بأهميته ، ذلك أن السائد أوساط المؤثرين في سلوك الطفل هو الفصل بين اللعب والعمل إذ يعتبرون اللعب عند الأطفال مجرد وسيلة لتمضية الوقت وينبغي أن يؤذن له بعد الانصراف من الكتاب أن يلعب لعبا جميلا يستريح إليه من تعب المكتب ،بحيث لا يتعب في اللعب فإن منع الصبي من اللعب وإرهاقه إلى التعليم دائما يميت قلبه ويبطل ذكاءه وينغص عليه العيش حتى يطلب الحيلة في الخلاص.

II. الألعاب الالكترونية :

01. مفهوم الألعاب الإلكترونية :

أشار العديد من المختصين و علماء النفس إلى أهمية اللعب و ألقوا الضوء على جميع مجالاته، كما فسرت العديد من النظريات هذا المفهوم من عدة جوانب، و تعتبر الألعاب الإلكترونية نوع حديث خاص بهذا العصر من أنواع الألعاب المختلفة، و التي ينجذب إليها الأفراد من مختلف الفئات العمرية المختلفة، خاصة المراهق.

وقد عرفها "**كريم الجزائري**" على أنها التقنية والرسوم المتحركة بعدها أشخاص وشركات متخصصة في تقديم التنافس مع الجهاز الالكتروني أو مع لاعب آخر موجود فعليا

عبر شبكة الأنترنت ويتم فيها إشباع حاجة اللاعبين عن طريق الفوز أو الشعور بنشوة الانتصار حيث تسود روح التحدي والمنافسة والمغامرة وعرفها كذلك على أنها نشاط ترفيهي يسوده انفعال وترقب ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة جهاز إلكتروني أو الهواتف النقالة. **(الجزائري،2021،ص125)**

كما يعتبرها "**بكة**" بأنها نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان كبير أو صغير، من أجل تلبية حاجاته المختلفة، و التى يمكن أن يحققها من خلالها ، كتفريغ الطاقة الزائدة، وتختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة. **(بكة،2015،ص18)**

2- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية:

يرى " **Diberder Le Alain** " بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى **(2003)** ، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التليفزيون والهاتف النقال وغيرها. تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام **(2004)** أي في سنة التي تلت صدور كتاب "**لوديباردار**" .

- **المرحلة الأولى:** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب "بونغ" "**Pong**"و"حرب الفضاء" "**war Space**" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة :

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التليفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات .
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية .

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة " **Micro Processeur**" المسوقة من مؤسسة **"Intel"**عام **(1971)** ،وفي العام الموالي **(1972)** أسس**"Bushnell Nolan"** أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية Atari وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ **Pong**" وفي أول عام باعت أتاري أكثر من **(10)** آلاف آلة، وفي عام **(1976)** تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "**وارنر**" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ **(28)** مليون دولار .

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة" **Apple**" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر" **Apple2** " أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاد الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام **(1977)** ،وسيبقى "بوشنال "و"أتاري" الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية. **(احمد فلاق،2008، ص113)**

- **المرحلة الثانية:** تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي **2600**VCS من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب **des jeux Edition** وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان **man-Pac**" التي اخترعت في اليابان "**Iwatani Toru**" لمؤسسة "**Namco**" واشترت أتاري أجهزة **VCS** التي ستبيع لاحقا **(22)** مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم في انتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء .

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات ابتداء من سنة **(1983)** ،وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "**وارنر"** نشاط عارضة التحكم "**أتاري**" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر" **Commodore**" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "**Namco"** في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "**Nintendo"** وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "**Nes**" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "**Nes**" مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2- تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة **8-10** سنوات.

3- البطل المميز لـ "**Nes**" وهو"Mario" وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "**Kong Donkey**" ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية Graphiste،"**Miyamoto Shigeru**" وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

(احمد فلاق،2008،ص113)

- **المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " **Commodore**"، " **Sinclair**" و "**Amstrad** " وفي عام **(1986)** "**ST Atari**" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين"**Infographistes**" المستقبليين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "**أميغا**" **Amiga** أو "**أتاري أس تي** ".**ST Atari** .

(احمد فلاق،2008،ص114)

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة)، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل "**بي سي**" أو "**آبل Apple** ،"وفي سنة **(1979)** أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "نينتاندو" في أفضل حالاتها واحتكرت تقريبا السوق.

- **المرحلة الرابعة** : تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر " SuperNes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "**سيغا Sega** " من خلال لعبة "**ميغادرايفر** " **Megadriver**" ،وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC ،وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "**Myst**" أو "**سيفن**

كويست"" Quist Seven " ،وكذا ألعاب الأدوار مثل "**فاينل فانتيزي Fantasy Final** " ،ومع نهاية هذه المرحلة عام **(1995)** بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

- **المرحلة الخامسة:** وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط " **Multimedia**" التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصوصة **Dédiés Processeurs**" واستعمال القرص الضوئي المضغوط **ROM-CD** والألعاب على الشبكات المحلية LAN وعلى الإنترنيت .

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "**سوني** " Sony" بلعبته "**بلايستايشن Playsation** "، واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين "**سوني**" و"**نينتاندو**"، مما أزال "**سيغا**" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "**لارا كروفت Lara Croft**" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية "**إيفركويستEverquist**" وأولتهما "**أونلاين online Ultima**" وألعاب "**أف بي أس**" **FPS** المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "**دوم**" **Doom** ثم "**هالف لايف**" **Life Half**" وتبقى "نينتاندو" الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "**البوكيمونات**" **Les Pokemons** التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا. **(احمد فلاق،2008،ص115)**

وفي عام **(2001)** قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنيت بالإنسحاب، هذا الإنسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو.

- **المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول "**ميكروسوفت**" **Microsoft** والصراع الشرس بينعارضات التحكم: "بي **أس2** " "**PS2**" و"**غايم كوب**" " **Cube Game**" و"**إيكس بوكس**" "**XBOX**" .

- **المرحلة السابعة:** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام **(2004)** بإصدار جديد كليا

أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "**نينتاندو دي أس**Nintendo DS " كما أعلنت **سوني** عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل" **PSD**" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر **(2004)** .

وفي مارس **(2005)** وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي **(2005)** جهاز "**بلايستايشن3-Playstation3**" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام **(2006)** ، كما أطلقت **مايكروسوفت** خلال النصف الأول من عام **(2005)** جهازها الجديد "**إيكس بوكس 360 – 360 "XBOX . (احمد فلاق،2008،ص116)**

وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام **(2006)** ،في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج .

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الإلكترونية، فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم .

إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر ما بين **5** و**6** سنوات، وتحاول مؤسسة "سوني SONY" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير "بلايستايشن **Playstation** " إلى "بلايستايشن وان **PSOne**" و"بلايستايشن تو **PS2** "إلى "بلايستايشن "إكس PSX"، وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع آخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة "ميكروسوفت" **Microsoft** على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافيا لفرض نفسها، خاصة وأن "سيغا **Sega**" اعتمدت هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم .

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للآلات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر

من (20) إلى (40) عنوانا، والعرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد (18) شهرا من تسويق عارضة التحكم، وبمجرد بلوغ الآلة سنتها الخامسة من الاستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة .

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق (06) إلى (12) شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات ، ويتحمل الناشرون والمطورون طور الآلات، لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع والنشر، نوعية المنتوجات وآجال التسليم وتكلفة المنتوج وتفوق الإجازات وتصاعد ميزانيات التسويق...الخ. إن القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم، وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف مما أدى إلى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال، وكانت سنة (2002) هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت (52) حركة، توقف أكثر من نصفها عن النشاط. **(احمد فلاق،2008،ص127)**

ويعرف سوق برنامج اللعبة الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر نموا ضئيلا ومنتظما، وسيواصل نموه في السنوات المقبلة، لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لممارسة بعض أنواع ألعاب الفيديو على غرار الألعاب المتعددة اللاعبين بشكل كثيف (حتى وإن تم إيجاد عارضات تحكم تتيحها)، وألعاب الإستراتيجية في الزمن الحقيقي التي تتطلب لوحة رقن، إلى آخره من الألعاب .

غير أن عارضات التحكم تفرض نفسها بشكل متصاعد كأفضل حامل للألعاب في البيت، بما في ذلك عند اللاعبين الذين يملكون أجهزة الكمبيوتر، ومن ثم يمكن توقع ارتفاع مبيعات عارضات التحكم واحتلالها جزء معتبرا من ميزانيات التسلية لدى العائلات في أكبر الأسواق العالمية للألعاب الفيديو (الولايات المتحدة الأمريكية واليابان وأوروبا)، على حساب التسليات الأخرى أو الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر.

(احمد فلاق،2008،ص128)

لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك "آرتس المنتجة للعبة FIFA" الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها (2.5) مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه

الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة .

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكنا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم انشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول .**(بشير نمرود،2008،ص84)**

03. أنواع الألعاب الإلكترونية:

وفي الجدول أدناه تقدم مجموعة من أهم النواحي التي تنميها الألعاب في الطفل:

الجدول رقم **(1)** أنواع الألعاب الإلكترونية:

نوع الألعاب	الشرح	الكفاءات
العاب البرامج مثل: warioland	تنمية الفكر وتقليص زمن رد الفعل واتخاذ القرارات وكذا الكثير من الأنشطة الأخرى	التفكير والقوى الدافعة
ألعاب تعليمية مثل: رساي 2	تكسب اللاعب أفكارا متنوعة من اللغة حتى الرياضيات مرورا بالتاريخ	اكتساب المعارف
العاب إستراتيجية والمغامرة التعليمية مثل العم أرنست	يمارس المرء الحكمة من خلال حث اللاعب على المحاكمة العقلية المنطقية عن طريق حل الألغاز	المحاكمة العقلية
ألعاب المغامرة : مثل اللغز الثالث	يساعد على ذلك الألعاب الثلاثية الأبعاد أو ألعاب المتاهات التي تمارس بكثافة فهي	تعيين الموقع في المجال

	تساعد المرء على معرفة أفضل لموقعه في الحقيقة	
العاب الرياضة مثل: wre	زيادة اللعب تزيد الخبرة والتعلم ولاعب التنس سيكون أكثر انفراجا أثناء الألعاب من المبتدئ	التدريب والتمرين
الألعاب الإستراتيجية : sim etiy	ينفذ اللاعب الكثير من الأعمال في آن واحد معا، وتهدف هذه الممارسة إلى تنمية كفاءاته في الحياة العملية.	التركيز وإدارة الكثير من المهام
العاب المغامرة والأكشن مثل: ما نكيند	اللاعب مدعو لمقابلة أشخاص وهميين والاحتكاك بهم وهو يتبادل المعلومة مع قرينه	جعل المرء اجتماعيا
العاب تعليمية مثل جوستين	غالبا ما يبحث اللاعب عن سبل	الفضول

(همال،2018،ص37)

04. تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع:

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي، وبعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، ولهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة" الفيديو، حاسوب، أنترنيت، الهاتف المحمول "باهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي على حد سواء، ويركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، والعزلة الاجتماعية والإدمان ومضيعة الوقت...الخ، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية والفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب وتأثيرها السلبي في(**2004**) كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع منها بحث " **D.douglas A.gentile** " ، يمكن أن نستخلص منها ما يلي:

الآثار الايجابية:

1. أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للأطفال واليافعين إحساسا بالإنجاز.

2. تنمي قدراتهم المعرفية.
3. تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية.
4. تنمي القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة.

الآثار السلبية:

1. إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.
2. الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.
3. تسبب مشكلات أسرية، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.
4. التأثير في الذاكرة اللفظية.
5. في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه .
6. زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض.**(فاطمة المعدول، 2010، ص13)**

لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل يلعب الأطفال أم يمنعون من اللعب؟ هل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار. **(مها حسني الشحروري،2007،ص67)**

وسنتناول فيما يلي تأثير تلك الألعاب الإلكترونية على الطفل والمراهق بصفة خاصة وعلى المجتمع بصفة عامة والذي يتمثل فيما يلي:

1. **التأثير الصحي** : كشفت الدراسات أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية والتربوية بين أطفالهم مثل :استنفاذ طاقات الأطفال والمراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر، الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع والدوار إلى ضعف التحصيل والنتائج الدراسية، وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة والابتعاد عن الأنشطة

الرياضية، فكثير من أولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات . **(بشير نمرود،2008،ص90)**

2. التأثير النفسي والسلوكي :

يتأثر الطفل والمراهق سلباً بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون والكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقادتهم إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل والمراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف، بحيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب، كما أنها تصنع طفلاً أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه، كما أنها قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهما ما يحتاج إليه من أموال للإنفاق على هذه اللعبة. كما أن بعض مضامين الألعاب الإلكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة.

3. التأثير العلمي والتعليمي :

في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بإضافة إلى الحاسبات المنزلية والأنترنيت بيئة هامة في حياة الأطفال، وتسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء والأجداد وتلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات والمعارف، ومع ذلك فإن الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية فكرة مركزية في "**Virtual Learning Enviromant**" الرسمية، ومع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم والتعليم والتي من بينها الحاسوب والأنترنيت، والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية وتهييء

تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا .إن بيئات التعلم الإفتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها المرونة "**Flexibility**" والإنتشار "**Distrubution** " والتكيفية. **(مها حسني الشحروري،2007، ص7)**

4. التأثير الأخلاقي التربوي :من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب والشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب وشتم وعناد أثناء اللعب، وهذا ليس من صفات المسلم قال رسول الله صلى الله عليه وسلم "ان المؤمن ليس باللعان ولا الطعان ولا الفاحش ولا البذيء".

ومن بين هذه المظاهر اللاأخلاقية والمسيئة للتربية الإسلامية كذلك، هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية وفاضحة وغير أخلاقية، سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذباً بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه، وبين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور العارية، والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على أنه الخبث والطيبة على أنها السذاجة وقلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وطريقة تفكيره، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله.

أما ظاهرة قضية الإباحية، قضية الجنس، قضية العري، فهذه طبعاً من أسوأ ما تنطوي عليه هذه الألعاب، بإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها إلى آخره، فالشيء المهم الذي لا يمكن تجاهل هو أن هناك أشياء في طبيعة الإنسان حتى لو كان صغيراً هناك إشارات وتنبهات تتعلق بالشهوات، ممكن تبدأ هذه الإشارات من سن التاسعة عند الأولاد يعني قبل البلوغ، فهذه الألعاب تأتي وتزكي هذه الأشياء وتجعل من الأطفال يسعون لتتبعها وترصدها وبحث عنها والمضي خلفها. **(إسماعيل حسين،2002،ص29)**

5. التأثير الاجتماعي :إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلا غير اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الإجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسب، أما الذي يصنع طفلا غير اجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الإجتماعية، ولكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الإجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب .

يرى الكثير من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل من الطفل فردا منعزلا اجتماعيا بسبب إدمانه على هذه الألعاب وبسبب طول المدة التي يقضيها في ممارسة هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف التواصل الإجتماعي في الأسرة وفي المجتمع ككل، كما أنهم يتجنبون المناسبات العامة والولائم الحفلات والإجتماعات والتي يشعرون فيها أنهم في تحدي أمامها، وبهذا فهم لا يستطيعون الخوض أو الدخول فيها مما يدخلهم في إعاقة اجتماعية، كما تؤدي هذه الألعاب في بعض الأحيان إلى تنامي روح العزلة لدى الأطفال، بإضافة إلى العنصر المهم في التأثير الإجتماعي هو التفكك الإجتماعي الأسري بين الزوجين أو بين الوالد وولده أو حتى بين وإخوة والأخوات فيما بينهم. **(فضل سلامة،2006،ص161)**

6. التأثير العقائدي الديني :من المظاهر السيئة لمحطة الألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب تشتمل على قوادح في التوحيد ومصادمات في العقيدة، مثل إظهار قضية الإعتداء على توحيد الربوبية، في قضية إحياء الموتى مثلا والشفاء من المرض وإنزال المطر وإرسال الصواعق وتسيير الرياح، فأبطال اللعبة هم الذين يفعلون ذلك كله، بالإضافة إلى قضية إظهار الصليب والنجمة السداسية وقضية إظهار السحر والشعوذة، والعديد من الأشياء التي فيها إهانة القرآن والرموز الإسلامية، بإضافة إلى مبادئ أكثر انحرافية وتشويهية كتدمير سمة المسلمين الذين يجب قتلهم والقضاء عليهم في بعض هذه الألعاب، فهي تعمل على إثارة الروح العدوانية ضد المسلمين وزرع الهزيمة النفسية فيهم، فهذه من أهم السلبيات العقائدية الموجودة في بعض هذه الألعاب. كما تعمل بعض شركات الإنتاج على استغلال الألعاب الإلكترونية في تهديم بعض القيم والمعتقدات وترويض الطفل ليثور ضد قيمه ومعتقداته، فقد كتبت إحدى الصحف الجزائرية تقريرا عن إحدى اللعب الإلكترونية التي أثارت ضجة في الدول العربية والإسلامية، فهي تحتوي على معارك تجري في المدن الشرقية تهدم فيها المساجد ويقتل فيها المصلون من طرف عسكريين، والذين يتم التحكم فيهم من طرف اللاعب الذي يستعمل كل أسلحة فتاكة من أجل ذلك.

هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف بالتأكيد إلى تسميم عقول الأطفال خاصة المسلمين، من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتساحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضامين التي تحملها بعض

الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس الأطفال حب التقليد، وتؤدي بهم في الكثير من الأحيان إلى تقليدها، مما يسبب كوارث حقيقية .**(شفيق ليكوفان،2009،ص98)**

7. **التأثير الثقافي** :ويتجسد هذا التأثير في تعليم الأطفال من خلال هذه الألعاب الإلكترونية الكثير من العادات والثقافات الغربية والحضارات الدخيلة على ثقافاتنا العربية كأنواع السب والشتم ولعب القمار والميسر، بالإضافة إلى تجسيد الثقافات الجنسية كالألعاب التي تحتوي على صور خليعة وعلى حركات ومشاهد وصور غير أخلاقية تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، مما يجعل رؤية صور الخليعة والفساد أمر عادي بالنسبة لهذا الشخص، وذلك لأنه اعتاد على مشاهدتها ورؤيتها في الكثير من الألعاب الإلكترونية الذي ألف اللعب بها، كما أن معظم هذه الألعاب تعمل على تمرير فكرة أخرى خطيرة وسيئة يريد مصمم ومنتج اللعبة إيصالها إلى هؤلاء المتمرسين في هذه الألعاب، وهي أن مصمم هذه الألعاب يدرج في الكثير من الألعاب الإلكترونية الموسيقى والأغاني الغربية خاصة، ومنها من يدرج فيها الموسيقى العالمية، وذلك لتعويد اللاعبين على اللعب والتسلية بالإستماع للموسيقى والأغاني، مما يجعل الأطفال ينشئون على حب الموسيقى والإستماع للأغاني المحرمة والفيديوهات اللاأخلاقية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية كثيرة وخطيرة ويزيد من تنامي روح العزلة لدى الأطفال، حيث ينشأ لدى الطفل مرض التوحد وبقاءه وحيدا منعزل عن الأسرة وعن الإخوة، وبهذا كله يصبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية شخصا ضعيفا شخصيا وثقافيا وفكريا وعلميا.

8. **التأثير المادي الاقتصادي** :وهذا الأثر يتمثل في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فالأطفال بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم، يدفعون بأوليائهم ويجبرونهم على شراء آخر صيحات هذه الألعاب الإلكترونية الرقمية، والتي تكون في مجملها أغلى بكثير عن الألعاب الإلكترونية الخاصة بالطراز القديم، بالإضافة أيضا إلى إهدار الكثير المال والنقود في شراء البرامج والألعاب الخاصة بها الموجودة في الأقراص المضغوطة، ثم إهدار المدخول المادي في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيراً ما تعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته، فبما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة، و بهذا نكون قد أعنا أعداءنا بأموالنا على محاربتنا في عقيدتنا وقيمنا وأخلاقنا وسلوكياتنا.**(فاطمة المعدول،2010،ص13)**

05. واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

مما لا شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة وواقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، وللأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب وأكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، والطفل الجزائري رغم الحظر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواء نحو ممارسة تلك الألعاب خلسة في البيت أو مع أصدقائه دون رقابة، حيث المكسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضغط عليه من طرف الوالدين عال جدا .**(منير ركاب،2006،ص12)**

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر ومن هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن.

وهناك أيضا ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من" **تايلندا** "و"**هونغ كونغ** "و"**ماليزيا** "بالنسبة للدول الآسيوية و"**فرنسا** "و"**إسبانيا**" بالنسبة للدول الأوروبية .والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة" **سوني** "ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية.

وليست ألعاب **سوني**" **بلاي ستايشن** "الوحيدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "**نينتندو** "و"**إيكس بوكس** "و"**سيغا** "وغيرها من الألعاب، لكن تبقى أجهزة" **البلاي ستايشن** " الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحة لهذه الألعاب أكثر جاذبية من

باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول وبشكل كبير. **(امين علام،2006،ص13)**

ومن بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

1- لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات3-3 Grand Theft Auto"

ضمن ألعاب، **(GTA 3)** تصنف لعبة" السرقة الكبيرة للسيارات**3**" والتي تختصر بتسمية" جي **تي أ3**" الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة . وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من ،" GTA" للسيارات النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الأكثر مبيعا عام **(2001)** . وعالم "جي **تي أ 3**" مستوحى من العديد من الأفلام و"الطريق Le Parrain" والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات. **(احمد فلاق،2009،ص235)**

2- لعبة" كونتر سترايك- Counter Strike 1.6 ":

تعني" كونتر سترايك "الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة" هالف لايف" التي أطلقت أول نسخة منها يوم **18** جوان **(1999)** . تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين**(Half Life)** إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم .وتشهد الطبعة من كونتر سترايك التي أصدرت في **08** نوفمبر **(2000)** نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الإنترنيت، مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك : سورس (المنبع). **(احمد فلاق،2009،ص233)**

3- لعبة" باربي "مغامرة الفروسية (Barbie Horse adventures):

تصنف لعبة" باربي، مغامرة الفروسية "ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام **(2002)** .أما قصة

اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة" باربي "التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، وتتباين مهام" باربي "بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو إنجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة.

يلاحظ على اللعبة أنها تجسد الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة "باربي "التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية "الجمال والأناقة والزينة "وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات، مع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات .

(احمد فلاق،2009،ص244)

الفصل الثالث : ادمان الألعاب الالكترونية

تمهيد

- **مفهوم الإدمان على الألعاب الالكترونية**
- **النظريات المفسرة للادمان الألعاب الالكترونية**
- **أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية**
- **أعراض الإدمان على الألعاب الالكترونية**
- **آثار الإدمان على الألعاب الالكترونية**
- **مراحل إدمان الألعاب الإلكترونية**
- **الألعاب الالكترونية المتصلة بالأنترنت**
- **مظاهر إدمان الألعاب الالكترونية**
- **تشخيص وعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية**

خلاصة الفصل

تمهيد :

باتت الألعاب الالكترونية تشكل بالنسبة للأطفال ما يشبه حالة العشق للدرجة التي شخصها العديد من الباحثين بالإدمان وما يتبعه من مخاطر وتأثيرات سلبية اذ أصبح الأطفال لا يستطيع ون البقاء من دونها وقد يضطرون الي الكذب ليتمكنوا من ممارستها وقد تتضرر دراستهم من جرائها وقد يؤثر ذلك على تفاعلهم الاجتماعي وربما يسرقون حتى يتمكنوا من اللعب بها وقد يتشاجرون في سبيلها ولا يحبون القيام بعمل اخر مما يسبب لهم ادمانها.

01. تعريف الإدمان على الألعاب الالكترونية:

عرفها "**chalton**" هي حالة من الاستخدام اللاتوافقي للألعاب الالكترونية تؤدي إلى اضطرابات إكلينيكية تتمثل مظاهرها في الأعراض الإنسحابية، وهي مجموعة من الأعراض الجسمية والنفسية التي يستدل عليها من بعض المظاهر والأعراض الدالة على ذلك، يمكن أن تدمر شتى أوجه حياة الفرد.**(chalton, 2002, pp. 329-344)**

ومن المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدأ بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها، وغالبا ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية إذا أن نسبة كبيرة من البرامج المقدمة للمراهقين هي أجنبية مترجمة، أو مدبلجة وتحمل كثيرا من القيم التي لا تناسب فكرنا وقيمنا، وأن السلوكيات والأنماط الثقافية والقيمة في المنتج الأجنبي من خلال شخصيات محببة للمراهق، تستخدم كنموذج قدوة يحتذي المراهق وهي الدرجة التي يعجز عندها المراهق "**catatonic state**"بسلوكها البطولي ويحدث بينهما درجة من التوحد عن التمييز بين الواقع والخيال، ويتصور نفسه محل هذه الشخصية، ويسلك سلوكها، ويقتنع بآرائها وفي الوقت نفسه تقدم القيم الأجنبية في المنتج الأجنبي بصورة تجنب انتباه المراهق .

ويصاب المراهق أحيانا بحالة من الإجبار العقلي(غسيل العقول)، فهذه الألعاب التي تجسد الحياة في العوالم الافتراضية بما يتوافر لها من التقنيات الحديثة والتي تتطور يوما بعد يوم بصورة متسارعة ومذهلة، يمكنها توليد تأثير نفسي غير سوي على المراهق كالانطواء والعزلة والتوحد.. .الخ .وقد يعتبر المراهق العالم الحقيقي امتدادا لما كان يفعله بالواقع الافتراضي ويتصرف في عالمه الحقيقي كما كان يفعل في العالم الافتراضي، مما يترتب عليه

حدوث سلوكيات ضارة ومشكلات للمراهق، فبعض المراهقين تعرضوا لحوادث لتقليدهم لسلوك العنف الجسدي أو الإرهابي الممارس في الألعاب الالكترونية الافتراضية.

(بركات وتوفيق، 2009،ص18)

02. النظريات المفسرة لإدمان الالعاب الالكترونية:

اولا :النظرية البنائية الوظيفية:

من أهم النظريات التي تفسير علاقة إدمان المراهقين للألعاب الالكترونية بانتشار بعض الأمراض الاجتماعية والنفسية للمراهقين وذلك من خلال اسهامات "**روبرت ميرتون**" و التى تمثلت في المعوقات الوظيفية الاختلال الوظيفي للظاهرة الاجتماعية.

يؤمن "**ميرتون**" بأن الظاهرة الاجتماعية يمكن ان تكون لها انعكاسات سلبية، اذ يرى ان أي ظاهرة اجتماعية إذا كتب لها الاستمرار فترة معينة من الزمن يدل على وظائفها الايجابية ، لكنه في الوقت ذاته يؤكد على أنه ليس من الضروري أن تكون ايجابية دائما ، وإنما قد تكون سلبية أو حيادية، إذن فمن الضروري البحث عن التوازن القائم بين الوظائف الايجابية والمعوقات الوظيفية قبل القول بأن ظاهرة ما وظيفية أو غير وظيفة .

(محمد،1987)

فالوظائف الايجابية تعمل من أجلل التكيف مع نسق معين والاختلالات الوظيفية فهي تلك النتائج أو الآثار الملاحظة التي تقلل من التكيف أو التوافق في هذا النسق.

(زاتيل، 1989)

ووفقا لهذا التحليل فالألعاب الالكترونية تؤدي وظائف اجتماعية هامة وواضحة، وذلك من خلال الترويح عن النفس وتوسيع المدارك وتنمية المهارات الابداعية المختلفة والتي تختلف بحسب الألعاب التي يمارسها الأشخاص. بشرط أن يكون أسلوب التعامل والتفاعل معها واستخدامها بصورة أكثر اتزانا ووعيا، ومن دون إفراط ولا تفريط أما إذا تجاوزت هذه الممارسات حد الاعتدال والعقلانية وتحولت إلى حالة من الإدمان الرقمي تصبح ذات آثار خطيرة على سلوك وثقافة الأطفال والمراهقين، فالإدمان على بعض الألعاب الالكترونية، ومشاهدة العنف عبر مضمون هذه الألعاب تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة والعنف والعدوانية والكراهية والانتقام بالإضافة إلى الآثار الاجتماعية التى قد تصل إلى إصابة المراهق بالعزلة الاجتماعية، وتتزايد لديه مساحة الانفصال عن الواقع

وبالتالي يصبح خجولا، فيعاني من خلل وظيفي في علاقاته الاجتماعية والتفاعل في محيطه البيني.

ثانيا: نظرية الغرس الثقافي Cultivations theory:

تأثرت أفكار هذه النظرية بمعطيات التفاعلية الرمزية ويعد "**Gerbner George**" الأب الروحي لهذه النظرية وتتلخص هذه النظرية في أن تكرار تعرض المشاهدين بكثافة لمشاهد ووسائل ومضامين إعلامية مختلفة عن الواقع الاجتماعي في وسائل الإعلام عامة تؤثر في إدراك الجمهور لهذا الواقع على أنه واقع حقيقي، وهذا يمكن تطبيقه على أن زيادة التعرض لوسائل الإعلام تؤدي إلى تولد شعور بالحب أو الكراهية، ويرجع هذا إلى الكم الكبير من المعلومات والانطباعات التي قد يتلقاها المشاهد أو يجدها في هذه المضامين.

(الكامل،2001)

وطبقا لهذه النظرية فإن الألعاب الالكترونية قادرة على التأثير في معارف المراهقين وإدراكهم، وإن زيادة التعرض لممارسة هذه الألعاب وتكرار ممارستها تؤدى إلى اكتساب اللاعب مجموعة من المضامين الثقافية المتمثلة في المعاني والمعتقدات والافكار والصور الرمزية والتي تشكل لهم واقع رمزي أو ثقافي يختلف عن الواقع الفعلي في البيئة الاجتماعية.

ثالثا :النظرية المعرفية نظرية التقدير المعرفي "Richard Lazarus":

نشأت هذه النظرية نتيجة للاهتمام الكبير بعملية الإدراك أو التقييم الذهني ورد الفعل من جانب الفرد للمواقف الضاغطة والتقدير المعرفي هو مفهوم أساسي يعتمد على طبيعة الفرد، حيث إن تقدير كم التهديد ليس مجرد إدراك مبسط للعناصر المكونة للموقف، ولكنه رابطة بين البيئة المحيطة بالفرد وخبراته الشخصية مع الضغوط وبذلك يستطيع الفرد تفسير الموقف. ويعتمد تقييم الفرد للموقف على عدة عوامل منها: العوامل الشخصية والعوامل الخارجية الخاصة بالبيئة الاجتماعية، والعوامل المتصلة بالموقف نفسه، أي أن ما يعتبر أمر ضاغط بالنسبة لفرد ما، لا يعتبر كذلك بالنسبة لفرد آخر ، ويتوقف ذلك على سمات شخصية الفرد وخبراته الذاتية ومهارته في تحمل الضغوط وحالته الصحية، كما يتوقف على عوامل ذات صلة بالموقف نفسه مثل نوع التهديد وكمه والحاجة التي تهدد الفرد.

(الطهراوي،2008)

ووفقا لفروض هذه النظرية فإدمان الألعاب الالكترونية يجعل هناك تهديداً ما يجب على الفرد الاستجابة له ويحتاج الفرد للمعلومات والمساعدة من المحيطين به للتعامل مع هذا التهديد وان هذه المساعدة مدركة، وقد تكون غير متاحة من خلال انخفاض العلاقات الاجتماعية للفرد وفقدان المساندة الاجتماعية، لذلك فإن إدراك المساندة الاجتماعية يعتبر عنصراً هاماً في مساعدة الفرد في تغلبه علي الضغوط النفسية وعدم توافقه لان شعور الفرد بفقدان المساندة الاجتماعية من المحيطين به ولا سيما الأسرة والأقران يفقده الدفء الاجتماعي مما يجعله يبحث عنه في أمور أخرى لعله يعوض ما يفتقده فتجده يقضى الساعات الطوال أمام الانترنت بدلاً من جلسات الأقران والعائلة التى يشعر ببعدهم النفسى عنه وعدم الاهتمام بأموره.

03. أسباب الإدمان على الألعاب الالكترونية:

أسباب تؤدي بالشخص إلى إدمان الألعاب الالكترونية:

- عدم القدرة على التعامل مع ضغوطات الحياة.
- عدم القدرة على مواجهة المشكلات.
- عدم القدرة على شغل وقت الفراغ بهوايات مختلفة.
- عدم القدرة على إقامة علاقات اجتماعية بسبب الخجل والانطواء.
- الشعور بالصراع والوحدة.
- المعاناة مع بعض اضطرابات نفسية المتمثلة في الاكتئاب القلق، اضطرابات النوم، التلعثم، الرهاب الاجتماعي.
- الافتقاد إلى السند العاطفي عند المراهقين يجعلهم يلهثون وراء الإشباع الوهمي واللذة المؤقتة من خلال الألعاب الالكترونية.
- الشعور بالنقص وعدم تقدير الذات واللجوء لاستخدام الألعاب الالكترونية كوسيلة للتعويض.
- التخلص من حالات القلق النفسي وضغوطات الحياة الصعبة التي يعاني منها المراهقين. **(العيسوي،2009،ص81)**

04. أعراض الإدمان على الألعاب الالكترونية:

ويحكم على المراهق بأنه مدمن عندما تظهر عليه السلوكيات التالية:

(1) التعطش للألعاب الالكترونية وإهمال الحياة الاجتماعية والالتزامات المهنية والوظيفية.

(2) الشعور بالقلق والحزن عندما يحدث عطل في أجهزة الألعاب الالكترونية وإهمال نظامه الغذائي بحيث يتناول طعامه وهو يلعب في تلك الألعاب الالكترونية.

(3) إنفاق مبالغ بسبب هذه الألعاب الالكترونية من خلال شراء أدوات إلكترونية مختلفة ...إلخ.

(4) شعور الفرد بأن حياته لا تستقيم بدون الألعاب الالكترونية، كما أشارت الدراسة التي أجريت في اليوم العالمي للصحة العقلية بأن مستخدمي الألعاب الالكترونية يصنفون مدمنين إذا أمضوا ثلاثين ساعة ونصف ساعة أمام الألعاب الالكترونية في الأسبوع.

(5) إنكار المستخدم قضاءه وقت طويلا أمام هذه الألعاب.

(6) فقدان الاهتمام بالعلاقات الاجتماعية ووسائل الترفيه الأخرى.

(7) الاستمرار في استعمال الألعاب الالكترونية بالرغم من وجود بعض المشكلات مثل: فقدان العلاقات الاجتماعية والتأخر عن الدراسة.

(8) عدم إمكانية السيطرة على الزمن الذي يقضيه المستخدم على الألعاب الالكترونية.

(9) حدوث بعض أعراض الانسحاب النفسية وذلك عند التقليل من استخدام الألعاب الالكترونية لمدة شهر، كالضيق أو العمل على إفساد علاقة اجتماعية أو شخصية أو مهنية.

(حمص، 2009، ص406)

05. آثار الإدمان على الألعاب الالكترونية:

هي مقسمة على النحو التالي:

1.4. الآثار النفسية:

يتأثر المرافق بما يشاهده من الألعاب الالكترونية عبر شاشات التلفزيون او الكمبيوتر وقاعات اللعب الالكترونية فهي تقوي أرادتهم لتوليد العلف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول بالإضافة الي الشعور بالقلق النفسي والتوتر الزائد. **(قويدر،2012،ص147)**

2.4. آثار نفسية جسدية:

الاضطرابات الغذائية وأمراض العيون والخمول والسمنة وترهل الحمد الذي يؤدي لمضاعفات منها أمراض القلب الدماغ والصداع المستمر كما يسبب الإدمان اضطراب النوم لصاحبه، وذلك للحاجة المستمرة إلى تزايد وقت الاستخدام. **(العصيمي،2010،ص38)**

3.4 آثار صحية:

أظهرت نتائج الدراسات ان اللعب بالألعاب الالكترونية لفترة طويلة تؤدي الى اخطار بدنية للمرافقين ونوبات متكررة من التوتر واجهاد العينين واحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض المرافقين كما ان اللعب بألعاب العنف تزيد من الاثارة الفيسيولوجية وضربات القلب وضغط الدم كما اثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان ان الأشعة الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز تسبب نوعا نادرا من الصرع وان الأطفال أكثر **(36)** عرضة للإصابة بهذا المرض فقد استقبل أحد المستشفيات اليابانية **(700)** مراهق بعد مشاهدة الألعاب الالكترونية، وبعد دراسة مستمرة تبين أن الأضواء قد تسبب تشنجات ونوبات فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون **(1%)** من مجموع سكان أي دولة. **(عبد الباسط،2015،ص753)**

4.4. آثار أكاديمية:

تعلق المراهقين بالألعاب الالكترونية بطريقة مستمرة فهي تؤدي الى الإرهاق النفسي والجسدي وهذا بسبب التركيز لمدة طويلة امام الشاشات وانشغال عقله بهذه الألعاب الالكترونية بدرجة الغياب الذهني والحضور الجسدي فقط فيؤدي هذا الإدمان الي سلوكيات الغير التربوية لديه كالسرقة والتغيب عن المدرسة واهمال الواجبات المنزلية درجات منخفضة وتدهور مستوى الدراسة والتهيج إذا لم يتمكن من اللعب. **(عبد الباسط،2015،ص754)**

5.4. آثار أخلاقية وتربوية:

تداخل الأسباب الأخلاقية لإدمان الألعاب الالكترونية مع النتائج فكلاهما قد يكون السبب في نشوء الآخر في الاستمرارية وفي النتائج وتقسم هذه الآثار الى قسمين أساسيين

وهي اثار قصيرة المدى واثار بعيدة المدى، ومنهم من يقسمها الى آثار نفسية بدنية واثار اجتماعية ولكن التقسيم الحديث هو خليط بين هذه التقسيمات:

1.5.4 الاثار البدنية والنفسية قصيرة المدى: وتشمل توتر واجهاد عضلة العين ويبدأ والشعور بالحرقان في العين وضف التركيز والقلق.

2.5.4. الاثار البدنية والنفسية بعيدة المدى: تأخذ فترة أطول لكي تظهر ومنها الام العمود الفقري والام المفاصل والعمود الفقري مثل: الام الرقبة وأسفل الظهر، وظهور حالة ارق والعيش في الأوهام والخيال، كما يمكن أن يؤدي الى زيادة الوزن نتيجة عدم الحركة مع تناول وجبات ذات سعرات حرارية عالية. **(الاسطل،2011،ص53)**

بعد أن تم عرض مجموعة من الآثار تمكنت الباحثة من استخلاص جملة من الآثار التي من نشأتها أن تهدد حياة المدمن واستقرار كيانه النفسي والعقلي فقد كانت للآثار النفسية أهم دلائل السلبية للإدمان والمتمثلة في فقدان الشعور بالأمن النفسي والتوتر والقلق وضعف التركيز وآثار جسدية وصحية تتمثل في عدة اضطرابات منها الصرع وضربات القلب والصداع المستمر وأمراض العيون ... الخ.

06. مراحل إدمان الألعاب الإلكترونية:

البروز والأهمية SAILENCE:

ويحدث ذلك عندما تصبح الألعاب الإلكترونية من أهم الأنشطة لدى الفرد وأكثرها قيمة في حياته فتسيطر على مشاعره وتفكيره فينتابه شعور باللهفة الشديدة للممارستها .

تعديل المزاج MOOD MODIFICATION:

ويشير هذا المحك إلى الخبرة الذاتية المكتسبة التي يشعر بها الفرد نتيجة الانخراط في ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية بشكل متواصل ويمكن أن ينظر إليها على أنها استراتيجية للتكيف إما للهروب أو الاستسلام للعبة.

التحمل TOLERANCE:

وهي العملية التي تتطلب زيادة الوقت المنقضي في ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية واللعب لفترات أطول بكثير مما كان مخطط له حتى يتم تعديل المزاج الوارد في المحك السابق تحقيقا للسعادة والمتعة.

أعراض الانسحاب WITHDRAW AL SYMPTOMS:

والتي تشير إلى مشاعر عدم الراحة والشعور بالكأبة وسرعة الهياج وحدة الطباع نتيجة الانقطاع من ممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية أو عندما تقل فترة ممارسته.

الصراع CONFLICT:

ويتضمن الصراع البين شخصي وهو صراع الذي يدور بين مدمن الألعاب الإلكترونية والمحيطين به والصراع البين النفسي هو صراع بين المدمن وذاته فيما يتعلق بالإصرار على اللعب وممارسة الأنشطة الأخرى كالدراسة.

الانتكاس RELABSE:

ويعني الميل مرة أخرى للممارسة الألعاب الإلكترونية القتالية بشره بعد انقطاع أو حرمان للممارستها .. **(الدهشان،2021، ص15)**

كما إقترح (2007) "**Ha Yue**" نموذجا عصبيا لتفسير إدمان الألعاب الإلكترونية حيث يرى أن إدمان الألعاب الإلكترونية يماثل في تأثيره إدمان المواد المخدرة في تحفيز مادة الدوبامين داخل الدماغ مما يؤدي إلى الشعور بالمتعة لفترات طويلة وعلى المدى البعيد يتولد لدى الفرد الرغبة في قضاء المزيد من الوقت في ممارسة هذه الألعاب من أجل الاستمرار في الحصول على هذه المتعة وقد قاموا بوضع نموذج لتصور إدمان الألعاب الإلكترونية باعتباره عملية دائرية تتم على مراحل وهي:

1- مرحلة البداية والتي ترتبط بالبحث عن المتعة وفي الوقت نفسه تجنب الألم.

2- حالة من النشوة ناتجة عن تحفيز الجهاز العصبي المركزي لإفراز مادة الدوبامين، مما يسهم في استمرار السلوك.

3- زيادة الوقت في ممارسة الألعاب حتى يصل الفرد إلى حالة النشوة التي يبتغيها.

4- حدوث حالة من التفاعل بين الامتناع عن ممارسة الألعاب وظهور أعراض مزاجية سلبية مثل القلق – الضيق التوتر.

5- تأثير الانهيار وتكرار ممارسة الألعاب الإلكترونية من أجل إشباع الحاجة إلى المتعة وتجنب ردود الأفعال السلبية. **(عبد الرزاق،2020،ص254)**

06. إدمان الألعاب الالكترونية المتصلة بالأنترنت:

تزامنت مع انتشار الألعاب الالكترونية ظاهرة ادمان الانترنت وقد كان أول من وضع هذا المصطلح عالمة النفس الامريكية كيمبرلي يونج التي تعد من أوائل أطباء علم النفس الذين عكفوا على دراسة هذه الظاهرة في الولايات المتحدة الامريكية عام **(1994)** والتي تعرف ادمان الانترنت بانه الاستخدام شبكة الانترنت أكثر من**(38)** ساعة أسبوعيا.

وتعد الألعاب الإلكترونية الأن جزءا لا يتجزأ من مشكلة إيمان الانترنت وعلى الرغم من أن الألعاب الإلكترونية موجودة منذ عقود إلا أن ادمان الألعاب الإلكترونية أصبح أكثر انتشارا مؤخرا لأن الأنترنت أصبحت متوفرا ومتاحا في كل وقت وتزامنا ذلك مع إدخال وظائف متعددة للاعين عبر الأنترنت التي توفر الإتصال بلاعبين آخرين والمراسلات الفورية وغيرها من المزايا هي الأكثر تسببا للإدمان حيث أن مشكلة الإدمان على ألعاب الأنترنت أصبحت تطرح نفسها على الساحة العالمية وحسب ما جاء في دراسة لكيمبرلي يونج أستاذة علم النفس بجامعة بيستبرج في براد فورد بالولايات المتحدة ان **(60)** من مستخدمي الأنترنت في العالم هو في عداد المدمنين حيث يرى بعض العلماء أن الإنسان هو عدم قدرة الإنسان على الاستغناء عن شيء ما يصرف النظر عما هو هذا الشيء طالما استوفي بقية شروط الإدمان حتى يشبع حاجته والتالي اقتنع بعض العلماء أن هناك من يسمون بمدمني الأنترنت حيث أنه لا خلاف على أن هناك عددا كبيرا من مستخدمي الأنترنت يسرفون في استخدامها حتى تؤثر على حياتهم الشخصية حيث بينت نتائج الدراسات التي أجريت في هذا المجال أن من بين أكثر مجالات استخدام الأنترنت هو ألعاب الإنترنت التي تماثل ألعاب الفي . **(صوالحة 2010،ص118)**

07. مظاهر ادمان الالعاب الالكترونية :

يظهر إدمان ألعاب الأنترنت في إهمال الأشخاص للواجبات والمسؤوليات الذاتية وإعطاء الأولوية لألعاب الأنشطة الحياتية الأخرى كما يميل مدمن ألعاب الأنترنت إلى إخفاء الإستخدام المفرط الإنترنت على جميع للأنترنت المطلوبة لتغطية الحاجة إلى اللعب ويبدأ مدمن ألعاب الأنترنت في الكذب على الأباء من أجل تحقيق العزلة الذاتية مع الهاتف أو الكمبيوتر حيث تعتبر العزلة عن الأصدقاء و الأسرة والمجتمع و المحيط بالشخص من

مظاهر إدمان ألعاب الإنترنت كما تظهر السلوكيات العدوانية غير المعقولة تجاه أي شخص يحاول منع مدمن ألعاب الأنترنت عن ممارسة أنشطة الألعاب الإلكترونية.

(محمود،2018،ص296)

08. تشخيص وعلاج إدمان الألعاب الإلكترونية:

لتشخيص إدمان الألعاب الإلكترونية تم إدراج مجموعة من معايير التشخيص المقترحة في الملحق الثالث للدليل التشخيصي الإحصائي الخامس للإضطرابات النفسية والعقلية **DSM–5** وتم إعتباره إدمانا سلوكيا مثله مثل إدمانا القمار وقدم الدليل تسعة معايير تشخيصية وهي الإنشغال باللعب الأعراض الانسحابية، الهروب، فقدان السيطرة، التخلي عن الأنشطة المختلفة، الإنتكاس اللعب القهري، الخداع فقدان العلاقات الاجتماعية وتظهر على مدار **12** شهر السابقة للتشخيص وفي شهر يونيو **(2018)** أدرجت منظمة الصحة العالمية اضطراب الألعاب الإلكترونية في فصل إدمان المواد والسلوك وذلك في الإصدار الحادي عشر من التصنيف الدولي للأمراض والمشاكل الصحية **[IGD–11]**

وتتشابه المعايير التشخيصية لاضطراب الألعاب الإلكترونية في أن سلوك اللعب يظهر بشكل غير منضبط خلال فترة **(12)** شهر مما يتسبب في عواقب وخيمة في حياة الفرد الشخصية والاجتماعية كما أن أعراض الانسحاب تشبه تلك الأعراض المماثلة لإدمان المخدرات مما يؤدي إلى إستمرار الأفراد في ممارسة اللعبة وهذا الإدمان يجب أن يكون نمط السلوكيات وخيما بما يكفي ليسفر عن ضعف كبير في الأداء الشخصي أو الأسري أو الاجتماعي أو التعلمي أو المهني أو مجالات الأداء المهمة الأخرى ومن شأن هذا النمط أن يكون في العادة واضحا لمدة **(12)** شهر على الأقل. **(عبد الرزاق،2020،ص254)**

خلاصة الفصل:

من خلال ما تم تناوله في هذا الفصل فان الألعاب الإلكترونية تعتبر وسيلة رقمية وحتى تعليمية في بعض الأحيان تتنوع أسباب اللجوء إليها من أسباب طبيعية تتمثل في البحث عن المتعة أو أسباب قد تكن لإشباع حاجات نفسية مرضية مختلفة حيث يتجنب المراهق المشاكل الحياتية بالانعزال و اللعب المستمر وتختلف وتيرة اللعب من لاعب الى أخر وهذا ما يحدد نسبة الاعتماد على هذه الألعاب و مدى أهميتها في حياة الطفل والمراهق فقد يكون اللعب منتظما وعاديا او قد يكون غير عاديا يصل للإفراط وحتى اهمال الحياة اليومية والواقعية وحتى الدراسية ومن ثم فهناك الإدمان، فما تحتويه هذه الألعاب من تحفيزات خارجية تجعل الفرد يتعلق بها بشكل غير طبيعي للوصول لإرضاء أهداف هي وهمية بشكل ما وكما رأينا في هذا الفصل فرغم وجود بعض الإيجابيات لهذه الألعاب إلا أن سلبياتها تجاوزت إيجابياتها وادت الى ظهور العديد من المشكلات السلوكية والذى سنتطرق لها في فصلنا اللاحق.

الفصل الرابع :

الاضطرابات السلوكية والانفعالية

تمهيد

- الاضطرابات السلوكية
- مفهوم السلوك
- مفهوم الاضطرابات السلوكية
- النظريات التي بحثت في الاضطرابات السلوكية والانفعالية
- الاضطرابات الانفعالية
- تصنيفات الاضطرابات الانفعالية والسلوكية
- أسباب الاضطرابات السلوكية والانفعالية
- خصائص الاضطرابات السلوكية والانفعالية
- أشكال الاضطرابات السلوكية والانفعالية
- مظاهر الاضطرابات الانفعالية والسلوكية
- علاج الاضطرابات السلوكية لدى المرافقين

خلاصة

تمهيد :

تعد الاضطرابات السلوكية والانفعالية من اكثر فئات التربية الخاصة انتشاراً وذلك كما اتضح من التقرير السنوي للكونجرس الامريكي لعام **(2009)** حيث أشار التقرير إلى أن انتشار تلك الاضطرابات يختلف وفقا للمرحلة العمرية، وان نسبة تلك الاضطرابات تبلغ **(30%)** من اعداد الاطفال والمراهقين ،وعندما نتحدث عن الاضطرابات السلوكية والانفعالية فإن ذلك يشمل أفراد عاديين تظهر لديهم الاضطرابات السلوكية في فترة ما من فترات حياتهم نظرا للظروف البيئة المحيطة بهم وذلك لا يعني انهم مضطربون، لذلك يجب قبل تسمية الاضطراب السلوكي والانفعال أو تصنيفه لدى الفرد، الأخذ بعين الاعتبار المتغيرات التي تكمن في تكرار السلوك وشدته ومدته لأن السلوك يعتبر المحدد الأساسي لكل شخصية إنسانية، ومن خلال السلوك يمكن ان نصنف الافراد الى شخصيات سوية وأخرى منحرفة .

وفي هذا الفصل سوف يتم التعرض إلى تحديد مفهوم السلوك والاضطرابات السلوكية والى تعريف الانفعال والاضطرابات الانفعانية بصفة عامة مع ذكر تصنيفاتهم واسبابهم ثم التطرق إلى أهم الخصائص والأساليب والاشكال للاضطرابات السلوكية والانفعالية وبعض النظريات المفسرة لها.

I. : الاضطرابات السلوكية:

01. مفهوم السلوك:

يعرف السلوك الإنساني بأنه كل الأفعال والنشاطات التي تصدر عن الفرد سواء أكانت ظاهرة أو غير ظاهره ، ويعرفه آخرون بأنه أي نشاط يصدر عن الإنسان سواء كان أفعالا يمكن ملاحظتها وقياسها كالنشاطات الفسيولوجية والحركية أو نشاطات تتم على نحو غير ملحوظ كالتفكير والتذكر و الوسواس وغيرها والسلوك ليس شيئا ثابتا و لكنه يتغير وهو لايحدث في الفراغ وانما في البيئة.

ما وقد يحدث بصورة لا ارادية ولا نحو آلي مثل التنفس أو الحركة أو يحدث بصورة إرادية وعندما يكون بشكل مقصود وواعي وهذا السلوك يمكن تعلمه ويتأثر بعوامل البيئة والمحيط الذي يعيش فيه الفرد. **(عز الدين،2009،ص9)**

فالسلوك هو النشاط الذي يعبر عنه الفرد من خلال علاقاته بمن حوله، وله قواعد طبيعية ومادية مبرمجة طبقا للخريطة الوراثية المرسومة لكل فرد وفقا للترتيب الوراثي البيولوجي وصولا الى هندسة الجينات ، وتشير الدراسات الطبية الى وجود علاقة بين الخلل الدماغي و الاضطراب السلوكي مثل الاضطرابات السلوكية الشديدة كالإنطواء وكثرة الحركة ولكن يمكننا القول بشكل ثابت ان الاضطرابات السلوكية خلل دماغي ، حيث أن خلف كل سلوك دافع فنحن لا نقوم بشيء الا إذا كان هناك شيء يحركنا للفعل وتتوقع أن تحصل من خلال هذا السلوك على نتيجة بما يعني ان السلوك يخدم وظيفة وقد يخدم سلوك واحد عدة وظائفه.**(بطرس،2010،ص15)**

02. مفهوم الاضطرابات السلوكية :

تعريف **(1974)** "**Ross**" الاضطراب السلوكي هو اي سلوك مختلف أو شاذ عن السلوك الاجتماعي السوي وله مساس بالمعيار الاجتماعي للسلوك والذي يقع بصورة متكررة وشديدة بحيث يحكم عليه من قبل أشخاص بالغين وأسوياء بأنه عمل لا يناسب عمر فاعله.

تعريف **(1977)** "**Kaufman**" : الاضطراب السلوكي هو استجابة الفرد للبيئة المحيطة بشكل غير مقبول اجتماعيا أو غير متوقع وله مقاومة للتعلم السوي ويتكرر بشكل غير مقبول .

تعريف "**بور**": يعتبر الاطفال المضطربين سلوكيا هم الذين يكون لديهم أحد الصفات التالية والتي تستمر لديهم لفترة طويلة تتجاوز الثلاثة أشهر بحيث تؤثر سلبا في قدرات التحصيل لديه ومنها : عدم القدرة على الاستغراق في العلاقات الاجتماعية و الاستمرار فيها، التصرف غير اللائق في المواقف .... ، حيث طوره "**ايلي بور**" عام **(1962)** والذي لا يزال يستعمل ، كما قدم "**رودس**" و "**تريسي** " أعمالاً حول نتائج المفاهيم لتعليم الاطفال المضطربين، وقد ساهمت أعمالهم في توضيح الآراء والممارسات المختلفة التي كانت موجودة في ذلك المجال. **(القمش نوري،2003،ص74)**

03. النظريات التي بحثت في الاضطرابات السلوكية والانفعالية:

1.3 نظرية التحليل النفسي:

حاولت نظرية التحليل النفسي التي وضع فرويد أصولها و مبادئها- تقسيم الانحرافات السلوكية من خلال خبرات الاطفال في الفترات المبكرة من الحياة في ظل مبادئ التحليل النفسي حيث أن بعض الخبرات المبكرة غير السارة تكبت في اللاشعور إلا أن هذه الخبرات المكبوتة تتسم في أداء دورها في توجيه السلوك ، وتؤدي بالتالي إلى الانحرافات السلوكية ويفسر أنصار التحليل النفسي الاضطرابات السلوكية في هذا الإطار وهنا يؤكد على أن فرويد يرى أن منشأ الاضطراب السلوكي يكمن داخل الفرد نتيجة لاختلال قيام الفرد بوظائفه النفسية عبر مسارين هما :

المسار الأول: تعليم غير ملائم في مراحل الطفولة الأولى (الخمس السنوات الأولى).

المسار الثاني: اختلال الحكمة المتوازنة بين منظمات النفس **(الهو) و (الأنا) و (الأنا الأعلى)**، فالاضطرابات البسيطة تسمى العصاب مثل: القلق، الخوف المرضي ، الهستيريا، الوساوس والأفعال القهرية والاكتئاب.

أما الاضطرابات الأشد التي تتضمن انفصال الفرد عن عالم الواقع، والعيش في عالم منفصل تسمى الذهان اضطراب داخلي يمثل دليلا على الفشل في حل صراع معهم

كما يؤكد ذلك "**أريكسون**" أو أنه تثبيت على واحدة من المراحل النهائية كما يشير إلى ذلك "**فرويد**".

2.3 النظرية السلوكية : يرى هذا الاتجاه أن الاضطراب السلوكي والمشكلات السلوكية هو سلوك ما يتعلمه الفرد من البيئة التي يعيش فيها حيث يعتبر هذا الاتجاه بأن الإنسان ابن البيئة بما تشتمل عليه من مثيرات واستجابات مختلفة لها علاقة بمختلف مجالات حياته الاجتماعية والنفسية والبيولوجية **(خطاب،2015،ص110)** ، تتشكل لدى الفرد حتى تصبح جزءا من كيانه النفسي، والفرد عندما يتعلم السلوكيات الخاطئة والشاذة إنما يتعلمه من محيطه الاجتماعي عن طريق التعزيز والنمذجة و تشكل تسلسل السلوكيات غير المناسبة ، كما يرى هذا الاتجاه بأن المحو أو العزل أو الإطفاء أو النمذجة الايجابية وغيرها من أهم أساليب تعديل السلوك .

توصل أصحاب هذا الاتجاه إلى أن الاضطرابات النفسية و الانحرافات السلوكية ما هي إلا عادات تعلمها الإنسان ليقلل من درجة توتره وشدة الدافعية لديه، تقوم النظرية السلوكية على جملة من الفرضيات منها :

- الإنسان متعلم ومكتسب سواء كان السلوك سويا أو مضطرب.
- السلوك المضطرب المتعلم لا يختلف من حيث المبادئ عن السلوك العادي المتعلم إلا أن السلوك المضطرب غير متوافق.
- السلوك المضطرب يتعلمه الفرد نتيجة للتعرض المتكرر للخبرات التي تؤدي إليه، وحدوث ارتباط شرطي بين تلك الخبرات وبين السلوك المضطرب.
- جملة الأعراض النفسية تعتبر تجمعا لعادات سلوكية خاطئة متعلمة.

3.3 النظرية البيوفيسيولوجية :

يشير هذا الاتجاه البيوفسيولوجي ان الاضطراب السلوكي هو نتاج ومحصلة لخلل في وظائف أعضاء جسم الإنسان ،الأمر الذي ينتج عنه اضطراب في السلوك لديه ، قد يكون نتاج النقص أو زيارة في إفرازات الغدد الصماء أو غيرها في جسم الإنسان ، فالحركة الزائد، قد تكون نتاج زيادة مادة "الثيروكسين" في الدم وهذا مرتبط بعلم البيولوجيا الذي يرى بأن للوراثة دور واضح في ظهور الاضطراب السلوكي، كما أن لعمليات النمو و التمثيل الغذائي

دور في ذلك وكذلك الحساسية للأدوية والأصباغ ونضج الأجهزة وسير عملية نمو الفرد وسلامة الحيوان المنوي والبويضة ومشاكل الرحم و تعرض الأم الحامل لأمراض كالحصبة الألمانية أو مرض الزهري و عدم وجود بيئة رحمية مناسبة لديها وتعرضها لمرض السكري، و مشاكل الحمل وما قبله وما بعد هو التسمم الولادي ونقص الأكسجين أثناء عملية الولادة وتناولها للحبوب، المخدرات والتدخين وتناولها للمواد السامة كالرصاص والولادة العسرة، وتعرضها لأشعة وعدم مراجعتها للطبيب والقيام بالفحوص اللازمة للاطمئنان على سلامة مولودها، كلها أسباب قد تكون مسؤولة بمستويات معينة عن وجود إعاقات لدى هذا المولود وتعرضه للاضطرابات السلوكية والانفعالية، كما أن حرمان الطفل عاطفيا و ماديا يمكن اعتباره أحد الأسباب المؤدية إلى الاضطرابات ،بالإضافة إلى عوامل سوء التغذية لدى الأم و اختلاف دمه و دم الأم.

4.3 النظرية البيئية :

يقوم هذا الاتجاه على مبدأ أن المشكلات السلوكية التي تحدث الطفل لا تحدث من العدم أو من الطفل وحده ، بل هي تحدث نتيجة تفاعل الطفل مع البيئة المحيطة به. وبالنسبة للبيئة المحيطة بالفرد يرى أنه لا يقصد بالبيئة النطاق الجغرافي ولا المحلي ولا العالمي وإنما المقصود بها ذلك النتاج الكلي لجميع المؤشرات التي تؤثر في الفرد من الحمل إلى الوفاة.

فيعرف "**خوري**" البيئة بأنها جميع المؤشرات الاقتصادية، الجغرافية، الفكرية، السياسية .. الخ، التي تؤثر في الفرد منذ بدء حياته حتى مماته. ويقول البيئيون أن حدوث الاضطراب السلوكي أو الانفعالي لدى الأفراد يعتمد على نوع البيئة التي ينمو بها، فالبيئة السليمة لا تؤدي إلى حدوث الاضطراب السلوكي لدى الطفل.

والاتجاه البيئي يميل لربط الفرد بالبيئة في مفهوم واحد ، فالفرد لا ينفصل عن بيئته وبالتالي فإن مشاكل الفرد تصبح شائعة لدى المجتمع ،لا يتم التعامل مع المشاكل بشكل فردي.

وكنتيجة إذا كان هناك اضطرابا لدى المجتمع فإن الفرد سيتأثر بالبيئة ويعرف "هارنج" و "فليب" المضطرب سلوكيا بأنه الشخص الذي لديه مشاكل شديدة مع الأشخاص الآخرين مثل الرفاق آو الآباء أو المدرسين . **(المعابطة،2013،ص134)**

II. :الاضطرابات الانفعالية:

مفهوم الانفعال :

الانفعالات هي حالات وجدانية مركبة تكون مصحوبة باضطرابات عضوية بارزة، تشمل جميع أجهزة الجسم العضلي والدموي والتنفسي والغددي والحشوي ،هو اضطراب حاد يشمل الفرد كله ، ويؤثر في سلوكه وخبرته الشعورية ووظائفه الفسيولوجية وهو ينشا في الأصل عن مصدر نفسي، يعتبر حالة من الاهتياج العام تفصح عن نفسها في شعور الفرد وجسمه وسلوكه ولها القدرة على حفزه الى النشاط، وهو يؤثر في جميع أوجه النشاط التي يقوم بها الكائن الحي ، سواء كانت أوجه نشاط نفسية أو فسيولوجية بعبارة أدق هي حالة عدم اتزان نفسي و فسيولوجي تدفع الكائن الحي إلى السلوك . **(خولة،2000،ص188)**

مفهوم الاضطرابات الانفعالية :

يصعب تحديد هذا النوع من الاضطراب، بداية تعددت المصطلحات التي تعرفه فمنها اضطرابات السلوك أو الاضطرابات الانفعالية أو الإعاقة الانفعالية ويقصد بها مجموعة من الأشخاص الذين يظهرون وبشكل متكرر أنماطاً منحرفة أو شاذة من السلوك عما هو مألوف أو متوقع، إن تعدد اختصاصات و اهتمامات المهنيين أو الباحثين، وكذلك اختلاف تفسيراتهم حول طبيعة هذا الاضطراب وأسبابه وعلاجه، بالإضافة إلى تعقد الاضطراب نفسه وتداخله مع اضطرابات أخرى جعلت الباحثين يميلون إلى استخدام مصطلحات ومسميات دون غيرها للإشارة إلى هذه الفئة من الأشخاص.

مفهوم **(1980)** "**Neucomen**" : الاضطراب الانفعالي هو الانحراف الواضح والملحوظ في مشاعر و انفعالات الفرد حول نفسه وحول بيئته، ويستدل على وجود الاضطراب الانفعالي عندما يتصرف الفرد تصرفا يؤذي فيه نفسه أو الآخرين ، في هذه الحالة نقول إن هذا الفرد في حالة من الاضطراب الانفعالي. **(جمعة2000،ص192)**

01. تصنيفات الاضطرابات الانفعالية والسلوكية:

إن النظام التصنيفي الأكثر استخداما من قبل الأطباء النفسيين لاضطرابات السلوك هو الذي ظهر في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية **diagnostic and statistical of mental disorders** الصادر عن الرابطة الأمريكية للطب النفسي

(APA)، تصنف الاضطرابات تحت عنوان الاضطرابات التي تنشأ في مرحلة الطفولة أو المراهقة كما يلي.

1- الجانب الذكائى ، ويشمل التخلف العقلي.

2- الاضطرابات السلوكية، وتشمل اضطرابات الانتباه والتصرف.

3- الاضطرابات الانفعالية وتشمل قلق الطفولة أو المراهقة واضطرابات أخرى .

4- الاضطرابات الجسمية وتشمل اضطرابات الأكل ،اضطرابات الحركات النمطية واضطرابات أخرى.

5- الاضطرابات النمائية :العامة، والاضطرابات النمائية المحددة كالتوحد.

أما النظام السلوكي في تصنيف اضطرابك السلوك فيعتمد على وصف سلوكي للبعد أو مجموعة الأبعاد ومن الأمثلة على ذلك تصنيف "كوفمان" حيث يصنف اضطرابات السلوك إلى ما يلي :

1- الحركة الزائدة والتخريب والاندفاعية.

2- العدوان.

3- الانسحاب و عدم النضج والشخصية غير المناسبة.

4- المشكلات المتعلقة بالنمو الخلقي والانحراف.

أما "كوي" فقد استخدم أسلوب التحليل العاملي للوصول إلى تصنيف يعتمد وضع الصفات في مجموعات متجانسة حيث قسمه إلى ما يلي:

1- اضطرابات التصرف : وتتضمن عدم الطاعة ، الإزعاج ، المشاجرة مع الآخرين، السيطرة، الزعامة ،ثورات الغضب.

2- الاضطرابات الشخصية: وتتضمن الانسحاب الاجتماعي، القلق، والاكتئاب، الشعور بالنقص، الشعور بالذنب، الخجل وعدم السعادة.

3- عدم النضج : ويتضمن قصر مدى الانتباه، السلبية الشديدة، أحلام اليقظة، تفضيل اللعب مع الأطفال الأصغر سنا ، عدم الرشاقة .

4- الانحرافات الاجتماعية : وتتضمن الهروب ، الانضمام إلى العصابات، السرقة ،الغرور.

هذا و هناك ميل عند بعض الباحثين بتصنيف اضطرابات السلوك اعتمادا على شدة الاضطراب تصنف الى :

1- اضطرابات السلوك البسيطة.

2- اضطرابات السلوك متوسطة الشدة.

3- اضطرابات السلوك الشديدة ، وهذه تشمل حالات الذهان الطفولي أو فصام الطفولة وهناك تقسيم آخر للاضطرابات هي:

1- الاضطرابات الوظيفية : مثل سلس البول ، فقدان الشهية أو الشراهة ، الأرق .

2- الاضطرابات الذهانية ، الحالات التي عندها قصور في الإنتاج الفكري، كالكبت الفكري، عدم القدرة على الركيزة ،اضطرابات الذاكرة .

3- الاضطرابات السلوكية: الكذب، الاختلاس ، العدوانية، اضطراب السلوك الجنسي.

هناك تصنيف طبي نفسي وتصنيف تربوي وعلى المعلمين أن يكونوا على دراية بكلا التصنيفين، و ذلك لوضع خطة تربوية فردية من قبل الفريق، ويظهر الجدول التالي المقارنة بينهما :

جدول رقم (02) : يوضح تصنيف الاضطرابات السلوكية.

التصنيفات الطبية النفسية	التصنيفات التربوية
- اضطرابات تطور اللغة - اضطرابات فصامية - اضطرابات الاكتئاب بعد حادث معين - اضطرابات تطور القراءة	- اضطرابات العمل - إعاقة انفعالية شديدة - اضطرابات السلوك - اضطرابات القدرة على التعلم

وتتصف الاضطرابات السلوكية والانفعالية بشكل عام بأنها سلوكات خارجية او داخلية، حيث تكون السلوكات الخارجية نحو الآخرين ، مثل : العدوان، الشتم، السرقة

النشاط الزائد، بين‌ها تكون السلوكات الداخلية بصورة اجتماعية انسحابية مثل : فقدان الشهية أو السكر المرضي ، الاكتئاب والانسحاب والمخاوف العرضية والصمت الانتقائي .

(احمد يحي،2000،ص100)

02. أسباب الاضطرابات السلوكية والانفعالية :

الأسباب التي تؤدي إلى الاضطرابات السلوكية والانفعالية غير معروفة فالأطفال أشخاص متميزون، ولا تزال الدراسات العلمية حول الأسباب البيولوجية في بداية الطريق، والتفاعلات التي تحدث للأطفال والصغار مع أسرهم والبيئة والمجتمع معقدة جدا، لدرجة أننا لا تستطيع تحديد سبب واحد مؤكد للاضطرابات السلوكية والانفعالية.

ومع ذلك تستطيع تحديد أربعة مجالات يمكن أن تسبب الاضطرابات السلوكية والانفعالية وهي :

1- المجال الجسمي والبيولوجي.

2- مجال العائلة أو الأسرة.

3- مجال المدرسة.

4- مجال المجتمع.

وتكون الأسباب عاده متداخلة فيما بينها متعددة:

1- المجال الجسمي والبيولوجي : يتأثر السلوك بالعوامل الجنية والعصبية وكذلك البيوكيميائية أو بتلك العوامل مجتمعة أو من غير شك فإن هناك علاقة وثيقة بين جسم الإنسان وسلوكه كثير من الأطفال العاديين من غير المضطربين لديهم عيوب بيولوجية خطيرة، أما الأطفال من ذوي الاضطرابات البسيطة والمتوسطة فليس هناك ما يثبت وجود عوامل بيولوجية محددة مسئولة عن مثل هذه الاضطرابات، أما بالنسبة لذوي الاضطرابات الشديدة والشديد جدا ، فإن هناك أسباب و عوامل بيولوجية لسلوكهم ولا مزاجيتهم، ويقول البعض أن تلك السلوكات يمكن تغييرها من خلال عمليات التنشئة، والبعض الآخر يعتقد أن تلك السلوكات و خصوصا لدى ذوي المزاج الصعب قد تحول إلى اضطرابات .

2- مجال العائلة والأسرة : يعزي الأخصائيون أسباب الاضطرابات السلوكية و الانفعالية في المقام الأول إلى علاقة الطفل بوالديه، حيث أن الأسرة ذات تأثير كبير على التطور النمائي المبكر للطفل فقد أشار "بيتلهم" إلى أن معظم الاضطرابات السلوكية والانفعالية ترجع الى التفاعل السلبي بين الطفل وأمه ، أما الأبحاث التجريبية فقد أولت العلاقات الأسرية ومدى تأثير الوالدين على الطفل أهمية كبرى، ومن الواضح أن هذا التأثير يزداد من خلال النظر إلى العلاقات والتعامل المتبادل بين الطفل ووالديه، وتأثير كل منهما في الآخر، ولذلك فقد وجدوا أن الأطفال ذوي الاضطرابات السلوكية والانفعالية الشديدة والشديدة جدا يعانون من عدم اتساق وتماسك في علاقتهم مع والديهم ،للعائلة دور مهم في التطور الصحي للأطفال ، وقد تحدث اضطرابات سلوكية وانفعالية عند أية أسرة، ولا يعني هذا بالضرورة أن الأسرة قد تسببت في حدوث الاضطرابات، و برغم من ذلك فإن العلاقات والتفاعلات غير الصحية قد تسبب اضطرابات عند بعض الأطفال، كما أنها قد تزيد من حدة المشكلة الموجودة، ومن الأمثلة عن التفاعلات غير الصحية ضرب الأطفال و إلحاق الأذى بهم وإهمالهم و عدم مراقبتهم و عقابهم، و انخفاض عدد التفاعلات الايجابية، وارتفاع عدد التفاعلات السلبية، وعدم الانتباه و الاهتمام، و وجود نماذج من قبل البالغين .

3- مجال المدرسة: يضطرب بعض الأطفال حين التحاقهم بالمدرسة، والبعض الآخر في أثناء تواجدهم في البيئة المدرسية ، ويمكن لهؤلاء الأطفال أن يصبحوا بوضع أفضل أو أسوء من جراء المعاملة التي يتعاملون بها داخل الصف.

للمعلمين تأثير عجيب للأطفال من خلال تفاعلهم معهم ، حيث تؤثر توقعات المعلمين على الأسئلة التي يوجهونها لطلبة ، وكذلك التعزيز الذي يقدمونه لهم وعدد مرات التفاعل مع الطلاب ونوعيته، وقد يسبب المعلمون السلوكات المضطربة في بعض الأحيان أو يزيدون من حدتها ويحدث هذا عندما يدير للمعلم غير المدرب الصف، أو عندما لا يراعي الفروق الفردية ، فإن ذلك يؤدي إلى ظهور استجابات عدوانية محبطة و استجابات نحو المعلم أو نحو البيئة الصفية أو المدرسية، وتعتبر بعض البيئات التربوية غير مناسبة لبعض الأطفال،

وقد يلجأ بعض الطلبة إلى القيام السلوكات المضطربة لتغطية قضية أخرى مثل صعوبة التعلم وعلى المدرسين الفعالين تحليل علاقتهم مع طلابهم وكذلك البيئة التعليمية والانتباه الجيد الى المشاكل الموجودة والمتوقع حدوثها .

4- مجال المجتمع : قد يسبب المجتمع أو يساعد على ظهور الاضطرابات السلوكية والانفعالية وهنا تجدر الإشارة إلى الفقر الشديد الذي يعيش فيه بعض الأطفال وحالات سوء التغذية والعائلات المفككة ، والشعور بفقدان الأهل والحي العنيف.

مما سبق يمكن ان يؤدي او يساعد على ظهور الاضطرابات عند التعرض لأية ضغوطات مثل تفرق العائلة، والوفاة، المرض، العنف ولكن توجد حالات من الأطفال عاشوا في صغرهم ظروفا صعبة وعندما كبروا وأصبحوا بالغين اصحاء مما يؤكد أن الظروف الصعبة لا تؤدي دائما الى اضطرابات سلوكية وانفعالية، بينما يصبح الاطفال الآخرين حساسين جدا لمشاكل الحياة وتظهر عليهم الاضطرابات، وتختلف من فرد لآخر، كل طفل هو شخص مميز بذاته، ولا توجد علاقة سببية واضحة لتفسير لماذا يطور فرد معين سلوكا مضطرابا في زمن معين، ولا يطور فرد آخر سلوكا مضطربا في نفس الزمن.

(عادل،2008،ص79)

03. خصائص الاضطرابات السلوكية والانفعالية:

1- قد يلاحظ وجودها الا في سن المدرسة.

2- الطلاب المضطربين يتمتعون بمظهر وهيئة عامة كأقرانهم غير المضطربين.

3- غالبا ما يعانون من انخفاض في مستوى فهمهم لذواتهم وتقديرهم لها.

4- نقص الاهتمام بالعمل المدرسي ويفضلون الدروس العلمية على النظرية.

5- يعتمدون على حواسهم في اكتساب المعرفة.

6- المعاناة من ضعف التحصيل والقدرة على الإنصات الجيد ومحدودية المهارات اللفظية والكتابية.

7- قد يتمتعون بمواهب وقدرات قد يغفل عليها المدرسين .

8- ترى الأطفال المضطربين يرغبون في التمتع بمزيد من الاهتمام من قبل المدرسين داخل حجرة الدراسة . **(خطاب،2015،ص83)**

04. أساليب الاضطرابات السلوكية والانفعالية:

1- دراسة الحالة : هي الإطار الذي ينظم ويقيم فيه الأخصائي الاكلينيكي كل المعلومات والنتائج التي يحصل عليها عن انفراد وذلك عن طريق الملاحظة والمقابلة والتاريخ الاجتماعي والسيرة الشخصية، والاختبارات السيكولوجية والفحوص الطبية .... لذلك فإن دراسة الحالة التي تدور أساسا حول الكائن الإنساني في تفرده تكون الطريقة المفضلة لدى الاكلينيكي .

أسلوب دراسة الحالة من الأساليب المعروفة في جمع البيانات والمعلومات عن السلوك الحالي وفيها يتم جمع البيانات والمعلومات مباشرة من الطفل المسترشد وتسجيلها، والتي تشخص عددا من الجوانب ذات العلاقة بالسلوك الحالي كالجوانب الأسرية والمدرسية والاجتماعية ... الخ، وتهدف دراسة الحالة الى جمع معلومات عن سلوك حلي بهدف تشخيص وتحديد استجابة، وقد يلجأ المرشد إن أسلوب آخر في جمع البيانات و المعلومات ويسمي بأسلوب تاريخ الحالة والذي يتناول معلومات تتعلق عن طفولة الفرد وخبرات الطفولة السابقة ، كمصدر آخر في تشخيص الحالة. يتم الاتصال بالأفراد الذي يعانون من اضطرابات سلوكية والانفعالية مباشرة ويتم الحديث معهم من أجل الحصول على بعض المعلومات كما يتم جمع معلومات حولهم عن طريق الاتصال بأولياء أمورهم والمعلمين و الأصدقاء وإجراء المقابلات معهم والاستعانة بتقريراتهم وملاحظاتهم. **(خالد،2010،ص124)**

2- المقابلة: هي إحدى الوسائل الهامة لجمع البيانات في البحث الإكلينيكي خاصة تلك البيانات والمعلومات التي ترتبط في أغلب الأحيان بمشاعر و عقائد ودوافع الأفراد وتتعلق بالاحداث الماضية وتطلعات المستقبل. أما في الإرشاد والعلاج النفسي فتعرف المقابلة بأنها علاقة اجتماعية مهنية دينامية وجها لوجه بين الأخصائي النفسي و الإكلينيكي ،والعمل في جو نفسي أمين تسوده الثقة المتبادلة بين الطرفين بهدف جمع معلومات من أجل حل مشكلة

أي أنها علاقة حماسية يتم فيها تفاعل اجتماعي هادف وتبادل معلومات و خبرات ومشاعر واتجاهات عادية.

والمقابلة أسلوب منضم لجمع البيانات والمعلومات عن السلوك الحالي أو المستهدف وتجري المقابلة بين طرفين الأول يسمى المرشد و الثاني المسترشد و هو الذي يجري المقابلة من أجله وقد تلجأ المقابلة حيث تفشل الطرائق الأخرى في جمع البيانات والمعلومات أو توضح المقابلة الأخصائي النفسي إلى البيانات حول الطفل ولا سيما أن الاخصائي يمكنه ملاحظة التغيرات التي تطرأ على أنماطه السلوكية أثناء المقابلة وتعابير وردود الفعل الانفعالية والتغير في نبرات صوته في تفاعلاته مع الأسئلة التي تساعد الأخصائي في فهم أعمق لمشكلة الطفل .

3- **الملاحظة:** وهي ملاحظة الوضع الحالي للفرد موضع الدراسة أي ملاحظة السلوك وتسجيل مواقف الحياة اليومية والتفاعل الاجتماعي كاللعب أو الراحة أو الرحالات أو الحفلات وفي مواقف الإحباط والمسؤولية الاجتماعية بحيث يتضمن ذلك عينات سلوكية لها مغزى في حياة الفرد. **(بطرس،2000،من130)**

4- **الفحص الطبي** : يكون من الأساليب الأولى في تشخيص الاضطرابات السلوكية و الانفعالية ،ومن الأساليب الطبية المستخدمة :

أ . رسم المخ الكهربائي:

ويشتمل بوضع اقطاب على فروة الرأس لتشمل الفصوص المخية الاربعة (الجبهي الجداري ، الصبغي ، القرالي) لمعرفة فيما اذا كان هناك خلل في هذه الفصول حيث يستخدم هذا الفحص للكشف عن فئات أخرى كالصرع واصابة المخ والصم.

ب. رسم خراطة المخ: ويستخدم لتحديد الموجبات السائدة للفصوص المربعة جهاز الرنين المغناطيسي ويظهر هذا النوع من الفحص نشاط المخ والاختلافات فيها .

ج . **المقاييس و الاختبارات** : تعد المقاييس والاختبارات من الأساليب العلمية التي تتصف

و بالصدق والثبات ولها ما يبررها كأساليب في جمع البيانات والمعلومات ومنها الاختبارات التحصيلية المدرسية او الاختبارات النفسية ذات العلاقة مثل اختبار تفهم الموضوع أو مايسمى به TAT و اختيار تفهم الموضوع للصغار، واختبار رسم الرجل واختبار سمات الشخصية مثل اختبار **Mmpl** وغيرها.

وقد يلجأ المرشد النفسي إلى اختبارات اخرى ذات علاقة بالسلوك الحالي أو مشكلة موضوع الدراسة وتباين هذه المقاييس باختلاف أهدافها لتشمل مقاييس مفهوم الذات ومقاييس القدرات العقلية ،اختبار التحصيل وأدوات التقديم الذاتي و المقاييس السيسيومترية وجميعها تسعى إلى قياس أبعاد الشخصية وأنماط السلوك التكيفي لدى الطفل.

(أسامة فاروق،2007،ص68).

05. أشكال الاضطرابات السلوكية والانفعالية:

- اضطراب النشاط الزائد:

يرجع النشاط الزائد الى مجموعة من المشكلات السلوكية التي تميل إلى أن تحدث معا تسمى أيضا بفرط النشاط الحركي والاندفاعية والتصرف دون تقدير للعواقب والقابلية لتشتت الانتباه ، وترى رابطة الطب النفسي الأمريكية أن النشاط الزائد يتميز بقلة الانتباه والحركة المفرطة والاندفاعية وان الأطفال ذوي النقاط الزائد يتميزون بأنهم يصدرون تعليقات غير مناسبة ويجيبون على الأسئلة قبل سماعها كاملة ويخططون الاشياء من الآخرين و يلمسون الاشياء غير المناسبة و تكون لديهم صعوبة الانتظار في أخذ الدور.

- الانسحاب الاجتماعي:

أ. **مفهوم الانسحاب الاجتماعي:** وهو العزلة الاجتماعية والانطواء على الذات والانسحاب الناتج عن القلق.

ب. **ماذا يقصد بالانساب الاجتماعي** : عرف معجم علم النفس الانسحاب الاجتماعي بأنه نمط من السلوك يتميز عادة بإبعاد الفرد عن نفسه، وعن القيام بمهمات الحياة العادية، ويرافق ذلك احباط وتوتر وخيبة أمل ، كما يتضمن الانسحاب الاجتماعي الابتعاد عن

مجرى الحياة الاجتماعية العادية، ويصاحب ذلك عدم التعاون وعدم الشعور بالمسؤولية، واحيانا الهروب الى درجة ما من الواقع الذي يعيشه الفرد.

ج. **ظاهر الانسحاب الاجتماعي:** تتمثل هذه المظاهر في العزلة وانشغال البال، وتجنب المبادرة مع الآخرين أو أداء نشاطات مشتركة معهم، وقد يشمل الشعور بعدم الارتياح بمخالطة الآخرين والتفاعل معهم ، وهذا السلوك أحيانا يصاحبه عدم الشعور بالسعادة، ومعاناة تصل إلى حد الاكتئاب ، كما قد ينطوي إلى سلوكات أخر في مثل القلق أو الكسل أو الخمول او الخوف من التعامل مع الآخرين ، والخوف من العقاب و عدم الوعي للذات وإدراكها والبطء والتلعثم في الكلام ، والشعور بالنقص والدونية وسهولة الانقياد و الخوف من الكبار وحب الروتين وعدم الاستجابة لتغير والتعبير اللفظي المحدود مص الأصبع.

- **قضم الأظافر:**

هي عادة عض الأظافر وإتلافها و إتلاف المنطقة المحيطة بها، وهي عادة سلوكية سيئة يمارسها الكبار والصغار فتسبب الشعور بالإجهاد و الخمول والتوتر والقلق وربما قد يكون الشخص في حالة من الحماس وقد تكون عادة أو سلوك لدى الفرد، أو نتيجة التعرض لمواقف موجعة ومؤلمة، أو قد يكون نتيجة للشعور بالاكتئاب والإحباط، وفي الغالب هي عبارة عن عادات عصبية، مشيرة الى ان هذا الشعور "الشعور بالعجز حيال موقف ما غالبا ما يكون السبب وراء قضم الأظافر" و تقول "فولف" عجز له أسباب عدة، فبعض الأشخاص لا يستطيعون في موقف ما أن يعبروا عن مشاعرهم، في حين يتقدم تصرف البعض الآخر بالمحدودية ، فلا يستطيعون مثلا أن يقولوا المدير هم في العمل كل شيء ، وإنما يكتمون بداخلهم مشاعر الضيق التي تنتابهم.

- **التوحد:**

هو مصطلح يطلق على أحد اضطرابات النمو الارتقائي الشاملة التي تتميز بقصور وتوقف في نمو الادراك الحسي واللغة وبالتالي في نمو القدرة على التواصل والتخاطب والتعلم والنمو المعرفي والاجتماعي ويصاحب ذلك نزعة إنسحابية انطوائية وانفلاق على

الذات مع جمود عاطفي وانفعالي ويصبح وكأن جهازه العصبي في توقف تماما على العمل كما لو كانت قد توقفت حواسها الخمس عن توصيل او استقبال أية مثيرات خارجية أو التعبير عن عواطفه وأحاسيسه ، واصبح الطفل يعيش منفلقا على ذاته في عالمه الخاص. أما الجمعية الأمريكية للتوحد فتعرف التوحد على أنه إعاقة في النمو تتصف بكونه اكثر منة وشديدة، تظهم في السنوات الثلاثة الاولى للعمر. **(أسامة فاروق،2011،ص25-20)**

06. مظاهر الاضطرابات الانفعالية والسلوكية:

1- عدد قليل من الواحد قاء أو بدونهم.

2- اضطراب العلاقات العائلية.

3- اضطراب العلاقات مع المعلمين.

4- النشاط والسرعة الزائدة.

5- التهور.

6- العدوان نحو الذات والآخرين .

7- الاكتتاب.

8- التقوقع حول الذات.

9- القلق.

10- عدم النضج الاجتماعي.

11- العناد المستمر وعدم الطاعة.

12- سرعة الغضب والغيرة الزائدة.

13- الخجل والحساسية الزائدة.

14- زيادة أحلام اليقظة.

15- الجنوح مثل السرقة والعدوان المادي والفظي.

16- وجود موقف معين يفسره الشخصي تبعا لخبراته.

17- استجابة داخلية لهذا الموقف.

18- تعبيرات جيمية خارجية مكتسبة للتعبير عن الافعال.

19- التصرفات الغير مقبولة أخلاقيات ودينيا مثل الكذب والسرقة.

20- ادعاء المرضى بغرض الانسحاب من أي مظهر اجتماعي.

21- بعض التصرفات الفجة مثل المبالغة في الضحك أو اللامبالاة الزائدة.

22- انخفاض المستوى التحصيلي.

07. علاج الاضطرابات السلوكية لدى المرافقين :

- العيادات الطبية الخاصة من خلال الارشاد الزمني والاسري.
- العلاج الكيميائي لعلاج معاناة المضطربين بالقلق والاكتئاب وتقلب الحالة النفسية
- فيتم استخدام العلاج الكيميائي وتناول الأدوية والعقاقير من خلال الطبيب المعالج.
- الوحدات المجهزة بعلاج كيميائي ونفسي، ووضع برامج علاجية لحالات الاضطراب النفسي.
- وضع تعليمات تتبعها الاسرة والمريض .
- التنويم العلاجي يساعد في السيطرة على القلق والخوف وتغير نمط الاساليب السلسة.
- الاعتماد على العلاج المعرفي السلوكي فقد أثبت جدارته في العلاج الذهني لهم يعتمد على فكرة وجود صلة واضحة بين الافكار والمشاعر والسلوك فيساعد المراهقين عن طريق معرفة أفكارهم السلبية وتحويلها إلى أفكار ايجابية.
- العلاج الاسري حيث يساعد هذا النوع من العلاج المراهقين والاهل بعدة طرق تشتمل تحسين الاتصال بينهم وتقليل الصراعات وخلق جو اسري هادئ، وتحسين بيئة المنزل.

(برتيمة،2017،ص130.131).

خلاصة:

من خلال عرضنا لأهم المفاهيم والنظريات والأساليب و الإشكال وخصائص الاضطرابات السلوكية والانفعالية والأسباب المؤدية إليها، يدقنا بأن الاضطرابات السلوكية والانفعالية تعد إحدى فئات الإعاقة الرئيسية التي تتميز باختلاف السلوك جوهريا وبشكل مستمر عن السلوك الطبيعي مما يؤثر سلبيا على الأداء الأكاديمي ويتطلب تقديم خدمات التربية الخاصة والخدمات الداعمة وقد تتمثل في شكل من أشكال السلوك العدواني أو الانفعالي بشكل غير اعتيادي.

الفصل الخامس : المراهقة

تمهيد

- مفهوم المراهقة
- مظاهر النمو في مرحلة المراهقة
- أشكال المراهقة
- مشكلات المراهقين
- التربية في فترة المراهقة
- حاجات المراهقين
- الاتجاهات المفسرة للمراهقة

خلاصة

تمهيد :

ان المراهقة مرحلة حساسة من مراحل نمو الانسان لانها حلة انتقالية من الطفولة إلى مرحلة الرشد وهي تعتبر من أكثر المراحل التي تتسم بتغيرات على جميع المستويات وهذا ما يؤدي الى ظهور الازمات والصراعات النفسية ، حيث يتطلب من المراهق أن يواجه هذه الأزمات بكل عوائقها ليصبح فردا ناضجا قادرا على تحمل المسؤولية ومسايرا للمجتمع الذي يعيش فيه وعلى الرغم من أن التغيرات الرئيسية للمراهقة عامة لدى الجميع ، إلا أن النتائج تأتي على قدر من التباين، وذلك لأن الآثار السيكولوجية للتغيرات البيولوجية والمعرفية والاجتماعية للمرحلة المراهقة تشكل من خلال البيئة التي تحدث فيها هذه التغيرات مما جعل هذه المرحلة بالنسبة للآباء والمراهقين فترة من الإثارة والقلق والسعادة والمشاكل والاكتشاف والارتباك، مما يقتضي ضرورة اكتساب المعرفة و الإلمام بالحقائق العلمية والممارسات التربوية ذات الصلة، بدلا من الارتجال أو اللجوء إلى أسلوب المحاولة والخطأ في عملية التنشئة الاجتماعية للمراهقين، وذلك نظرا للحساسية التي تتسم بها هذه المرحلة ولأهميتها في إرساء ملامح النمو السوي لمراحل الرشد اللاحقة.

وقد حاولنا من خلال هذا الفصل التعريف بمرحلة المراهقة والإشارة إلى أهم مظاهر النمو في هذه المرحلة ، وذكر مختلف اشكال المراهقة، ثم اشرنا الى أنماط المراهق السلوكية وحاجات المراهقين، كما ذكرنا بعض المشكلات التي يتعرض لها المراهق مع التربية في فترة المراهقة والاتجاهات المفسرة للمراهقة.

01. مفهوم المراهقة :

– **لغة** : كلمة المراهقة ترجع في الأصل اللغوي أن الفعل راهق يبقى تدرج نحو النضج راهق الغلام فهو مراهق أي قارب الاحتلام ، وهي كلمة مشتقة من اللفظ اللاتيني"**Adolescence**" بمعنى الشرح نمو النضج الجسمي الجنسي، العقلي ، الانفعالي والاجتماعي .

(بن سكيريفة وغزال،2013،ص9)

– **اصطلاحا** : المراهقة تمثل مرحلة نمو سريعة وتغيرات في كل جوانب النمو تقريبا، الجسدية والعقلية والحياة الانفعالية ، كما انها فترة من الخبرات الجديدة والمسؤوليات الجديدة، والعلاقات الجديدة مع الراشدين والرفاق، وعلى نحو عام فإن هذه المرحلة تمتد من بداية النضج الجنسي وحتى السن الذي يحقق فيه الفرد الاستقلالية عن سلطة الكبار. وهي مرحلة من التحديات المثيرة والتي تتطلب التكيف مع التغيرات في الذات والاسرة وجماعة الرفاق ، ومرحلة مهمة جدا قادرة على تغير مسار الحياة المستقبلية فهي التي تحدد الأدوار الاجتماعية، وتنمو فيه القيم من جديد ، بحيث تنمو قدرة الفرد على التفكير ويصبح التفاعل مع الافراد الآخرين اكثر وعيا ونضجا .**(زرارقة،2010،ص151)**

وعن المعنى الشائع للمراهقة عند عامة الناس يقول " **Stanleyhall**" : المراهقة فترة عواطف وتوتر و شده تكتنفها الازمات النفسية، وتسودها المعاناة و الإحباط والصراع والقلق والمشكلات و صعوبات التوافق. **(عبد الغني،2016،ص19)**

وتعريف المراهقة عند **"ايركايركسون"** في نظرية النمو النفسي الاجتماعي يعتبرها المر حلة الخامسة وهي تطوير التحليلية، وتبدأ من بداية البلوغ وتنتهي عندما يأخذ الشاب موقف محدد من العالم ، أي عندما يطور هويته المميزة، ويعدل المراهق على طرح أسئلة:

– من أنا ؟

– من أكون بالنسبية لهذا المجتمع؟

– وما المهنة التي ارغب في الحصول عليها ؟

– ما هي قيمتي ومعتقداتي؟

– ما النمط الذي أفضله ؟ **(عدنان،2005،ص174)**

ومما تقدم من تعريفات نخلص إلى أن المراهقة هي مرحلة انتقال من الطفولة إلى الرشد، حيث تحدث مجموعة من التغيرات الجسدية كالطول والوزن وملامح الجسد الأخرى التي تطرأ على وظائف الغدد الجنسية والتغيرات العقلية والسلوكية، وهي مرحلة إعداد للمستقبل فهي تعتبر بمثابة جسر واصل بين الطفولة والرشد والذي لا بد من عبوره ومرحلة حتمية تبدأ من قبل البلوغ بقليل وتستر حتى يتمكن الفرد من تشكيل هوية مستقرة و تحقيق الاحساس بالذات.

02. مظاهر النمو في مرحلة المراهقة :

تعد مرحلة المراهقة من أهم مراحل النمو لأنها على درجة كبيرة من الاهمية في التكوين الشخصي للفرد وتتميز خصائص مرحلة المراهقة في الانتقال تدريجيا من مرحلة تتصرف بالاعتمادية الى مرحلة تتصف بالاستقلالية في جميع النواحي استعدادا للعب دور رئيسي في منظومة المجتمع و يمكن استعراض مظاهر النمو في مرحلة المراهقة من خلال التقسيم التالي:

أ. **التقدم نحو النضج الجسمي:** ويلاحظ أن النمو الجسمي بتميز بسرعته الكبيرة ويغلب على عملية النمو عدم الانتظام في أجزاء الجسم المختلقة مما يوجد حالة من القلق والتوتر لدى المراهق ومن ثم فقدانه الاتزان الحركي ويظهر ذلك في سقوط الأشياء من يديه ويزيد من النقد الموجة له من قبل الآخرين كذلك تظهر البثور على وجهه وبعض الأجزاء من جسمه بسبب اضطراب إفرازات الغدد، كما أن حالته الصحية تتراجع وذلك للجهد والطاقة المبذولة وحالة النمو السريع وقلة ما يقابلها من الرعاية الصحية والتغذية الجيدة، مما يسبب أحيانا الإصابة بفقر الدم. **(عبد الغني،2016،ص25)**

ب. **التقدم نحو النضج المعرفي** : ويتضمن التغيرات في التفكير والذكاء لدى الفرد، فالتفكير والتذكر وحل المشكلة على سبيل المثال عمليات تعكس دور النمو المعرفي على الابعاد المختلفة لحياة المراهق.

ج. **التقدم نحو النضج الانفعالي** : يتناول التغيرات في الانفعالات الشخصية ومن مظاهر هذا الجانب :

- عنف الانفعالات والمبالغة في الردود ، فعادة ما يشتبك المراهق بكثرة في بداية مرحلة المراهقة مع زميلاته ويكون سبب الشجار عادة بسيطا بينما يكون الرد قاسيا وعنيفا لتثبيت مكانته ثم يميل سلوكه للهدوء كلما اقترب من مرحلة النضج.
- عدم الثبات في السلوك ما بين سلوك الاطفال وتصرفات الكبار ، كأن يتخذ مواقف تدل على الصلابة وتحمل المسؤولية في مواجهة بعض المشاكل بينما يميل إلى الضعف والبكاء في بعضها الآخر إعتمادا على احساسه بقوة أو ضعف موقفه من المشكلة.
- الخجل والميل الى العزلة والانطواء بسبب عدم الثقة بالنفس ويكون عامة سبب ماطرا على نموه الجسمي من تغير في مظهره وظهور حاجات لم يألفها من قبل.
- احلام اليقظة والخيال الخصب و كثرة الاحلام و طولها عند بعض المراهقين، وكثرة الافكار والخواطر والتصورات لدرهم.
- الحب وهو من أهم الخصائص الانفعالية فالمراهق يحب الآخرمين و يحتياج الى جدهم ويظهر هنا الميل إلى الجنس الآخر.
- الغضب والثورة والتمرد على مصادر السلطة في الاسرة والمدرسة والمجتمع ويزداد هذا السلوك في حالة وجود شعور بعدم تقبل المراهق والموافقة على سلوكه وإنكاره، ورغبة منه في الاستقلال. **(عبد الغني،2016،ص26)**

د. **التقدم نحو النضج الاجتماعي:** وهي التغيرات في العلاقات الاجتماعية وكذلك دور السياق الاجتماعي في النمو ، فالعلاقات الاسرية وجماعة الرفاق تلعب دورا هاما في النمو الاجتماعي لدى المراهق، والتوقعات الاجتماعية التي تلح على المراهق بضرورة التخلي عن الطرق الطفولية، وعلى تطوير علاقات التفاعل الاجتماعي مع الآخرين والتي غالبا ما تنتج عن الرفاق و الوالدين والمعلمين والمجتمع على وجه عام. **(شريف،2009،ص26)**

كل هذه المظاهر التي ذكرت توضح لنا أهم خصائص النمو في مرحلة المراهقة والتي تطرأ على جميع المراهقين تقريبا بمستويات متفاوتة تجعل المراهقة مرحلة متميزة ولها خصوصيتها، وهي التغيرات البيولوجية الجسمية والمعرفية والانفعالية والاجتماعية والتي عادة تشكل من خلال البيئة التي تحدث فيها هذه التغيرات.

03. اشكال المراهقة:

الواقع أنه ليس هناك نوع واحد من المراهقة فلكل فرد نوع خاص حسب ظروفه الجسمية والاجتماعية والمادية ، وحسب استعداداته الطبيعية، فالمراهقة إذا تختلف من فرد الى آخر وكذلك تختلف باختلاف الانماط الحضارية التي يتربي في وسطها المراهق، وهي في المجتمع البدائي تختلف عنها في المجتمع المتحضر ، وهناك أشكال مختلفة للمراهقة :

أ. **المراهقة المتوافقة:** وهي المراهقة التي تتسم بالاعتدال والهدوء ء النسبي والميل الى الاستقرار و الإتزان العاطفي والخلو من التوترات الانفعالية الحادة و التوافق مع الوالدين و الاسرة و التوافق الاجتماعي ، وتوافر الخبرات في حياة المراهق ، والضا عن النفس، وعدم الاسراف في الخيالات وأحلام اليقظة ، و عدم المعاناة من الشكوك الدينية.

ب. **المراهقة العدوانية المتمردة :** من سماتها التمرد والثورة ضد الاسرة والمدرسة والسلطة عموما، والانحرافات الجنسية والعدوان على الاخوة والزملاء ، والعناء بقصد الانتقام خاصة من الوالدين، ومن العوامل المؤثرة في هذا النوع من المراهقة هو التربية الضاغطة وقسوة وصرامة القائمين على تربية المراهق بصفة اكبر . اضافة الى ضعف المستوى الاقتصادي و الاجتماعى و المعاناة من العاهات الجسمية ، والوضع الخاص لبعض المراهقين وخطأ الوالدين في توجيههم. **(عبد الغنى،2016،ص37،38)**

ج. **المراهقة المنحرفة :** وحالات هذا النوع تمثل الانحلال الخلقي التام والانهيار النفيسي الشامل، والجنوح والسلوك المضاد للمجتمع والانحرافات الجنسية وسوء الاخلاق والفوضى والاستهتار وبلوغ الذروة في سوء التوافق والبعد عن المعايير الاجتماعية في السلوك، وذلك

يكون في أغلب الاحيان نتيجة للمرور بخبرات شاذة ومرير ، والصدمات العاطفية العنيفة و انعدام الرقابة الاسرية أو تخاذلها و ضعفها ، والقوة الشديدة في معاملة المراهق في الاسرة و تجاهل رغبات و حاجاته. **(زيدان،1972،ص101)**

د. **المراهقة الانسحابية المنطوية** : ويكون فيها المراهق في صورة منطوية تميل إلى الاكتئاب والعزلة والسلبية والتردد والخجل والشعور بالنقص، والاقتصاد على أنواع النشاط الانطوائي وكتابة المذكرات التي يدور معظمها حول الاتصالات والنقد، و الفكير المتمركز حول الذات ومشكلات الحياة و نقد النظم الاجتماعية والثورة على تربية الوالدين ، ومحاولة النجاح الدراسي ، والاستغراق في إحلام اليقظة و الاسراف في الجنسية الذاتية ، وكذلك الاتجاه إلى النزعة الدينية المتطرفة بحثا عن الراحة النفسية والخلاص من مشاعر الذنب.

(عبد الغني2016،ص139)

وما سبق ذكره لابد من معرفة أن مرحلة المراهقة ليست مستقلة بذاتها استقلالا تاما، وإنما هي تتأثر بما مر به الطفل من خبرات في المرحلة السابقة، وجدير بالذكر ان النمو الجنسي الذي يحدث في المرافقة ليس من شأنه أن يؤدي بالضرورة الى حدوث أزمات للمراهقين، فهناك المراهقة المتكيفية أو المتوافقة والتي يكون فيها المراهق خالي من التوترات و الازمات، و متسم بالتوازن و تكامل الاتجاهات بخلاف ما يحدث في المراهقة المتمردة والمنحرفة من عدم ثقة بالنفس وتأخر دراسي ، وضعف المستوى الاجتماعي وغيره.... كذلك لا بد من الاشارة الى ان المعاملة الاسرية تلعب دورا هاما في اتخاذ المراهقة شكلا معينا، وذلك حسب الظروف الإجتماعية والثقافية التي تتسم بها الاسرة وتفرضها على المراهق.

04. حاجات المراهقين:

هناك الكثير من الدراسات التي حاولت معرفة الحاجات الاجتماعية للمراهق، وقد تباينت فيما بينها في تحديد هذه الحاجات، ففي دراسة لفاخر عاقل **(1998)** ، أكد أن حاجات المراهق تنحصر فيما يلي:

- الحاجة الى تأكيد الذات أو الحاجة إلى المكانة.
- الحاجة إلى الامن.
- الحاجة إلى المحبة.
- الحاجة إلى الاستقلال.
- الحاجة الى فلسفة حياة مرضية.
- الحاجة الجنسية

فهو قد جعل الحاجة الى تأكيد الذات واثبات المكانة في المرتبة الأولى بالنسبة للأفراد عموميا والمراهقين خصوصا.

وقد توسع **"طلعت حسين عبد الرحيم" (1986)** في تعداد الحاجات النفسية للمراهقين فأوصل عددها الى عشر حاجات وهي كالتالي :

- الحاجة الى الامن .
- الحاجة الى الحب والمحبة .
- الحاجة الى الانتماء.
- الحاجة الى التحقيق.
- الحاجة إلى الحرية.
- الحاجة إلى النجاح.
- الحاجة إن حب الظهور .
- الحاجة الى المخاطرة.
- الحاجة إلى الشعور بقيمة الذات. **(مصباح،2003،ص186،184)**

ان التغيرات التي تحدث في مرحلة المراهقة تصحبها تغيرات في حاجات المراهقين، فتبدو وفي بعض الاحيان هذه الحاجات قريبة من حاجات الراشدين كالحاجة الجنسية والحاجة الى الاستقلال كما سبق ذكره، إضافة الى حاجات شخصية كتوكيد الذات واثبات النفس والشعور بقيمة الذات وغيرها ...

غيران مالم يتم التطرق اليه من خلال الدراسيتين المذكورتين هو ان اهم حاجيات المراهقين هي الحاجة الى النمو العقلي والابتكار والتفكير وتوسيع قاعدة الفكر والسلوك و تحصيل الحقائق وتقسيمها، والحاجة الى المعلومات ونمو القدرات وفي حالة عدم اشباع

أحد هذه الحاجات أو بعضها تظهر مشكلات عديدة.

05. بعض مشكلات المراهقين :

ثمة مجموعة من المشاكل العامة التي يواجهها المراهق ويمكن حصرها فيما يلي :

أ. **مشكلات ذات الجسد:** يهتم المراهق بذاته كثيرا الى حد النرجسية ، فيراقب التغيرات العضوية والفيزيولوجية التي تنتاب جسمه بشكل تدريجي ويشعر بتقلبات جسده عبر المرأة وفي هذه المرحلة بالذات يدخل المراهق في مرحلة صراع مع جسده اما بخطاب التعالي اذا كان جسده في غاية الوسامية والاناقة، وإما باستعمال خطاب التبرير والتعويض عن النقص اذا كان جسده يميل إلى القبح. ويترتب عن هذا الشعور المزدوج مجموعة من الصفات الايجابية والسلبية التي يتمتلها المراهيق.

ب. **مشاكل عاطفية وجنسية :** يعيش المراهق مشاكل عاطفية وجدانية وانفعالية بسبب ميله الى الجنس الآخر، ان يدخل تجارب وعلاقات حب جديدة، وغالبا ما يكون هذا الحب الأول مليئا بالشاعر، ويمكن ان تحدث هذه العلاقات الأولى صدمات عاطفية والفعالية بسب الخلافات و تباين وجهات النظر التي تحدث بين المراهقين . ويستند الميل الجنسي لدى المراهق تجاه الجنس الآخر بعد تجذر العلاقات العاطفية وتوالى اللقاءات المتكررة بين الطرفين، فتكثر احلام اليقظة ويحدت الشروط و عدم الانتباه وقد يلجاء المراهق الى الاستمناء بسبب عدة الشهوة التي يكنها تجاه الآخر، سواء بالمغامرات التناسلية الطائشة بين الطرفين أو الاختلاء بنفسه وممارسة العادة السيئة.

ج. **المشكلات السلوكية :** من أهم المشاكل السلوكية التي تحدث في هذه المرحلة هي التمرد لدى المراهقين، وبالرغم من صعوبة هذه المشكلة إلا أنها طبيعية وتحدث الى فئة من المراهقين، فالكثير من المراهقين لا يستطيعون التأقلم مع الاهل و يتمردون عليهم و يهربون من تحت سلطتهم و بنفس الطريقة مع مدرستهم ومخالفة تعليمات وتوجيهات الأولياء وفرض رأيهم الشخصي.

ايضا من بين المشاكل السلوكية المنتشرة بين المراهقين هي تعرضهم لفترة اكتئاب، فالظروف التي تكون محيطة بالمراهقتين تكون سبب في تعرضهم للاكتئاب ، مثل انعدام الثقة في أنفسهم وانخفاض مستوى معيشتهم و ايضا انخفاض مستوى ذكائهم، والكثير من المشاكل والعوامل الأخرى التي تعرضهم للاكتئاب.

اضافة الى مشكلة العصبية المنتشرة عند المراهقين بسبب النقد أو بسبب شعورهم أنهم غير مرغوبين من عائلاتهم أو من المجتمع عموما ، يضطرون التعصب كردة فعل وهذا نتيجة شعور المراهق أن لا أحد يفهمه ، أولا يوجد أحد يتقبله.

(عبد الغني،2016،ص82)

د. **مشكلة الخوف** : يعاني المراهق مخاوف عدة مثل خوفه من والديه، وخوفه من مدرسيه، و خوفه من الادارة وخوفه من السلطة، وخوفه من الفشل التربوي ، وخوفه من الإخفاق في الحياة، و هو خوفه من حاضره و مستقبله ، و خوفه ايضا من البطالة ناهيك عن مخاوف اخرى تتعلق بدراسة واجباتهم و مشاغل اسرته و ما يكابده من مخاوف ناتجة عن المشاكل الاقتصادية والفراغ الديني والروحي ، أضف إلى ذلك مشكل التوجيه المدرسي و المهني والجامعي، وميله الى الجنس الآخر والعلاقات الجنسية المكبوتة ،الرغبات الاشعورية المخفية التي تتحكم في تصرفاته وسلوكاته التي تسبب له الخوف والقلق الدائم، خاصة إذا لم يجد الرعاية الكانية ، والتوجيه اللائق، والنصيحة السديدة والتربية الإسلامية الصحية حية.

هـ. **عدم التوافق النفسي:** يعد من أهم المشاكل التي يتخبط فيها المراهق لأن فكرة المراهق عن ذاته قد تكون في بعض الاحيان غامضة أو ناقصة أو غير صحيحة، مما يجعل سلوكه وتفاعله مع الآخرين يشوبه الكثير من الغموض في عدد من التصرفات، ويخلق لديه ثغرات في توافقه النفسي والاجتماعي ، ويترتب عن ذلك مشاعر سلبية مثل القلق والضيق ، الارتباك الحزن ، شده الانفعال، عدم الأمان، غياب الاستقرار، اضطراب العلاقات مع الآخري... وكلما ازدار تمييز المراهق لتفهم ذاته ازدادت قدرته على التكيف والتوافق النفسي مع نفسه وبيئته. **(بلحسن،2008،ص19)**

ومما سبق يتضح لنا ان المراهقين في هذه المرحلة لابد من تعرضهم لبعض هذه المشاكل وباشكال متفاوتة ومختلفة من مراهق لآخر حسب طبيعة الظروف المحيطة به وخاصة تأثير المجتمع عليه ، وفي حال عدم تلقيه الرعاية اللازمة والارشاد والنصح المناسب قد يؤدي به الى مشاكل أكبر مثل تعاطي المخذرات أو الانتحار.....

06. التربية في فترة المراهقة :

عليا ان نضع في عين الاعتبار ان المراهقين يحتاجون الى معاملة و فهم خاص ، ولكي تفهمتم لابد ان يكون فهمنا من وجهة نظر المراهقين انفسهم لواقع أطارهم المرجعي ، ويعنى هذا كله انه من واجب المجتمع ان يقدم الرعاية الكاملة لهذه الفئة كي تتوافق مع ذاتها ونفسها معداتها ونفسها ومع مجتمعها، ولا بد من تكافل جميع مجهودات الاسرة والمدرسة والمجتمع لتقديم التربية المثلى للاطفال فى هذه المرحلة ومنح الثقة الكاملة في هذه الفئة التي تشكل سواعد الوطن في الحاضر والمستقبل.

أ. **المدرسة:** لايبغي أن تكون المؤسسة التربوية ثكنة عسكرية قوامها الانظباط الصرامة وكثرة التأديب، أو تكون فضاء للخوف والعقاب والعنف، أو أن تتحول إلى مكان للصراعات الاجتماعية والطبقية ، بل ينبغي أن تكون المدرسة فضاء للتعايش والتسامح والمحبة والصداقة ، فضلا عن فضاء للتعلم والتكوين وطلب العلم لذا ينبغي على المدرسة ان تعتد بالعلاقات التي يخلفها المراهق مع ذاته والآخرين والمجتمع وتحترم رغباته الشعورية واللاشعور وتتفهم ميوله و حاجياته واتجاهاته الدينية والعاطفية ، وتضمن له نوعا من الحماية على جميع الاصعدة و المستويات، وكذلك يجب أن تبتعد من الأسلوب السلطوي في التعامل مع المتعلمين المراهقتين داخل فصول الدراسة واستبداله بالخطاب التحاوري والتشاركي والتفاوضي مع دمج المراهق في فرق وجماعات العمل لدفعه إلى تحمل المسؤولية و الالتزام بها. **(عليلوش 2008،ص123)**

ب. **الاسرة** : يجيب على الاسرة التي يعيش المراهق بين ظهرانيها توعية أفرادها بالعلم والثقافة والدين والتوجيه ، مع التنمية الشاملة للأسرة بغية توفير جو نفسي ملائم لتنشئة

المراهق تنشئة سليمة متكاملة ، قصد تربية المراهق تربية ايجابية اساسها التوافق مع الذات، والاسرة والمتجمع و المدرسة ، مع ايجاد المراهق من أجواء القلق والتشاؤم ، ولا بد أن توثر الاسرة فضاء ايجابيا للمناقشة والحوار والنقد و التفاوض حول مشاكل المراهق الحقيقية بارها بالإنصات والتفهم و باقتراع الحلول المناسبة دون تهميش او السخرية مهما كانت رغبات المرافق وطالباته. **(بلحسن،2008،ص322-323)**

ولابد من الاولياء التقرب من المراهق نفسيا واجتماعيا وتربويا ، والايمان بحرية الشخصية في اتخاذا القرارات التي تناسبه ، ومساعدته على الاستقلال بشخصيته ، وتحفيزه على الابتكار والابداع والتخيل وتحمله المسؤولية في تدبير شؤون حياته مع تنبيهه إلى أن الحرية الشخصية لبست مطلقة أو حالة فوضى ، وان حريته انتهت عند حرية الاخرين.

وينبغي على الاباء ان يبتعدو سلطة القمع والقهر والعقاب في تربية الابناء مع ضرورة استبدال هذه بالعناية والحنان والعطف والتوجيه البناء والهادف و تقديم توجيهات فيما يخص التربية الجنسية .**(انوزي،1986،ص220)**

ج. **المجتمع:** لا يمكن للمراهق أن يحقق ملائمته الصحيحة والمتوازنة مع المجتمع إلا اذا حاول المجتمع بكل مؤسساته الصغرى (العائلة والشارع والمدرسة) والكبرى (الجامعة ، الأعلام، الدين) أن يتفهم حاجيات المراهق ورغباته و طالباته الذاتية والموضوعية باصدار قوانين و قواعد تحمي المراهق مؤسساتيا وتخدمه ذهنيا و وتنفعه و حياتيا و عضويا وسيكولوجيا وثقافيا مع ايلائه الاهمية الكبرى، وتخصيصهم بالعناية الكاملة وتوفير الامكانيات الازمة لرعايتهم على جميع الاصعدة ، كي تتوافق هذه الفئة مع ذاتها ومع مجتمعها ،وعلى المجتمع ان يضع ثقته الكاملة في هذه الفئة التي تشكل سواعد الموطن في الحاضر والمستقل. **(بلحسن،2008،ص321)**

ولابد منا الإشارة إلى أن السنة النبوية عالجت الجوانب النفسية والبدنية و التعليمية والاجتماعية والتربوية للمراهق في الحديث الذي أورده الإمام احمد رضي الله عنه في مسنده عن أبي أمامة ان فتى أتي الى النبي صلى الله عليه وسلم وافصح له بما يعانيه من حاجة

الى الزنا فزجره القوم ولكن الرحمن المهداة رسول الله صلى الله عليه وسلم رفق بالفتى وعامله باللين وهدأ من روعه ودنا منه قريبا ، فأنس الفتى ومن هنا وجب معاملة المراهقين بالرفق واللطف واللين وتقدير الموقف العصيب الذي يعاني منه المراهق.

07. الاتجاهات المفسرة للمراهقة:

يوجد عدد قليل جدا من النظريات التي اقتصر اهتمامها على مرحلة المراهقة على الرغم من اعتقاد الكثيرين بأهميتها بن مراحل النمو، اما حاجتها لهذه النظريات فتكمن في انها تساعدنا مع وضع الملاحظات والاحداث والحقائق التي تبدو عشوائية و غير مترابطة، بحيث تمكننا من وصف السلوك وتفسيره والتنبؤ به والتمكن من التوصل الى فهم متكامل للنمو في مرحلة المراهقة ومن ابرز الاتجاهات التي فسرت مرحلة المراهقة:

أ. **الاتجاه البيولوجي النفسي :** يتزعم هذا الإتجاه **Stanley Hall"** و **Freed"** ، ويستند على التغيرات البيولوجية وعلاقتها بالنضج ، فالمراهق كمرحلة نمائية تعرف تغيرات بيولوجية عميقة وواضحة تنعكس بشكل كبير على سلوك المراهق وعلى نظرة الاخرين اليه ،ميلاد جديد يتسم بالحسرة والضغوط والتغيرات السريعة وهي اعلان عن بداية الوظيفة الجسيمة التناسلية حسب " **فرويد**" ، وبالنسبة " **لهول** " المرافقة هي مرحلة مهمة جدا قادرة على تغيير مسار الحياة المستقبلية ، وهي الوقت الذي تتحدد فيه الادوار وتنمو فيه القيم من جديد ، بحيث تنمو قدرته على التفكير ويصيح التفاعل مع الافراد الآخرين اكثر وعيا ونضجا.

(cloutier ,1982,p8)

ونجد ان هذا الاتجاه يركز على المحددات الداخلية للسلوك ، ويشير الى ان مخطط التطور للنوع البشري ينعكس في التربية الوراثية لكل فرد، ويشير هذا الاتجاه أيضا أن المراهقة تمثل مرحله تغير شديد مصحوب بالتوترات و شو بالتوترات وصعوبات في التكيف ،وان التغيرات الفيزيولوجية تمثل عاملا أساسيا في خلق هذه التوترات والصعوبات ، ويشير

الى ان المرافقة باعتبارها ميلاد جديد لان الخصائص الإنسانية الكاملة تولد في هذه المرحلة وان الحياة الانفعالية للمراهق تكمن في حالات متناقضة من الحيوية والنشاط الى الخمول والكسل ، ومن الفرح إلى الحزن.**(ملهم،2004،ص344)**

ب. الاتجاه الثقافي الاجتماعي : يتزعم هذا الاتجاه "**بندكت وميد**"، ويركز هذا الاتجاه على النمطية الاجتماعية واثر الاشكال الثقافية السائدة ، فمراهق المجتمعات المتحضرة يحتاج الى فترة زمنية ليست بهينة بغية التوافق مع عالم الراشدين كذات اجتماعية فاعلة ومندمجة و تتقلص هذه المدة الزمنية كلما كان المجتمع اقل تحضرا ، ولا تتطلب عملية التكيف والاندماج من المراهق مجهودا كبيرا وذلك تبعا لتشابه وتقارب توقعات المجتمع لكل من أنوار الاطفال والمراهقين و الراشدين على حد سواء من حيث التحديد والوضوح في حين أن أدوار المراهقين في المجتمعات المتحضرة فهي أكثر تحديدا وتعقيها ، الامر الذي يجعل مرحلة المراهقة تطول اكثر حتى يتسنى للمراهق الحصول على الجو المناسب، مما يمنح الاشكال الثقافية أهمية ودور في تحديد شخصية المراهق. **(Cloutier .1982.p23)**

ومن نماذج الدراسات الكلاسيكية في هذا المجال دراستان " **لمارجريت ميد** " أولها عن المراهقات في مجتمع"**Samoa**" و وتبدأ دراستها بتساؤل هام، هل المراهقة هي بالضرورة فترة عاطفية وازمة لا سبيل إلى تفاديها ؟ وفي ضوء الشواهد العديدة التي قدمتها لها الملاحظة تجيب **"ميد"** بالنفي ، فالفتاة الصغيرة في ساموا تختلف عن رفيقاتها التي تمر بمرحلة النضج الجنسي في ناحية رئيسية واحدة ، هي أنه يوجد عند الفتاة الاكبر سنا تغيرات جسمية لا توجد عند الاصغر، فليست هناك أي فوارق كبيرة في الوضع الاجتماعي تميز الفتيات المراهقات عن الفتيات اللواتي سيصبحن مراهقات بعد سنتين مثلا اوعن الفتيات اللواتي كن مراهقات منذ سنين . **(حجازي1985،ص41-42)**

و تفسير بعدم وجود أزمة المراهقه في ساموا ووجودها في المتجمع الامريكي كنموذج للمجتمع الصناعي الحديث ما يلي :

- قلة البدائل التي تكون على المراهق ان يختار ينها ووضوح المجال نسبيا في ساموا ، في

مقابل كثرة الاشياء التي يكون على الشخص ان يختار منها ، وبالتالي عدم وضوحه في المجتمع الامريكي، مثلا كتعارض القيم المعلنة مع السلوك والتناقض بين ما يسمح به للرجل وما يسمح به للمرأة.

- المساواة في المعاملة بين الاطفال في ساموا نغض النظر عن ترتيب الاخوة ، والسن والجنس وهو ما لا يحدث في المجتمع الامريكي.

- عدم وجود علاقة حميمية بين الآباء والأبناء في ساموا ، إذ تتجه العلاقة إلى الجماعة كلها دون تخصيص توى، عكس المجتمع الامريكي .

- النظر إلى حقائق الجنس الموت والحياة وغيرها على انها موضوعات تعنى الصغار كما تعني الكبار في ساموا، أما المجتمع الامريكي فيضرب ستارا من السرية او الصمت.

(حجازي،1985،ص43)

ج- **الاتجاه المجالي : "kurt lavin** " أن نظرية المجال ليست نظرية خاصة بالتعلم فحسب او بعلم النفس وحده، وانما هي نظرية عامة تم ترتبط باكثر من تفرع من فروع العلم والفلسفة و علوم الاجتماع و غيرها، وترتبط هذه العلوم كلها بحقائق الكون و نظامه العام . والفروض التي أقام عليها "**ليفين**" نظريته هي :

- الحاضر اهم في الواقع من الماضي والمستقبل، حيث ان تجارب الماضي و خبراته تؤثر الموقف الحاضر على صورة تذكر والتذكر والاسترجاع بدوره يؤثر بحالة الفرد الحالية وقت التذكر.

- خصائص أي عنصر من عناصر مجال معين ترجع الى قوة المجال المؤثر عليها.

- المجال الحيوي للفرد نتيجة تفاعل قوي ناتجة من طبيعة تركيب الموقف نفسه وتنظيم ما به من علاقات.

ولقد جاءت هذه النظرية كمحاولة للتوفيق بين المفسرات النفسية المتطرفة والتغيرات الاجتماعية الحضارية ، حيث يركز بصفة عامة على عامل الصراع اثناء الانتقال من مرحلة

الطفولة الى النضج ومن مجال معرفو الى مجهول ويصور المراهقة على انها فترة تغير في الانتماء إلى جماعة حيث يرتبط بقيم و عادات جديدة تمثلها الجماعة التي ينتمي اليها حديثا، وان الانتقامل من جماعة الاطفال الى جماعة الراشدين في الانتماء هو انتقال من وضع معروف الى وضع مجهول بالنسبة للمراهق بحيث يعصب على المراهق التحرك نحو هدفه بوضوح والتغيرات الفيزيولوجية والجسمية التي تحدث للمرافق الثناء هذه الفترة تجعله يركز اهتمامه حول مراقبة نفسه ساحبا انتباهه من العالم الخارجي له في أثناء هذه المرحلة تظهر اهتمامات ورغبات واهداف جديدة لدى المراهق تحدث خلالها التغيرات العقلية والانفعالية والاجتماعية ، ولكن لا يستطيع تحقيقها كلها، هذا ما يولد لديه بعض التعقيدات ينتج عليها القلق والتوتر والمشكلات فيختلط عليه الواقع بالخيال .**(ملهم،2004ص345)**

د- **الاتجاه المعرفي** : بزعامة " **piaget** "، حيث تظهر مساهماته من خلال ما قدمه عن نمو المراهق ، و بأن هذه الفترة، تتم في مراحل متشابهة وثابتة وثقافات مختلفة . حيث ناقش عملية النمو في إطار النزعة البولوجية على الرغم أنه لم يكن من مؤيدي النضج ولا حتى من مؤيدي التعلم وهو يرى ان الطفل كائن نشط فاعل في بدنه يبني ين بنفسه عالمه المعرفي، وهو يعتقد ان الذكاء هو القدرة على التفكير المنطقي.

وقد قسم بياجيه مراحل النمو المعرفي إلى أربع مراحل رئيسية هي:

1- المرحلة الحسية والحركية.

2- مرحلة ماقبل العمليات الاجرائية.

3- مرحلة العمليات العيانية (الحسية).

4- مرحلة العمليات المجردة (الشكلية) .

وتقع مرحلة العمليات المجرد ، بين الحادية عشر والخمسة عشر من العمر و تتسم طيلة دورة الحياة عند الانسان ، حيث به تجاوز المراهق العالم المحسوس ويتجاوز الخبرات الحسية الى الخبرات المجردة ويعمل على تطوير تفكيره المنطقي، وبفعل هذا التفكيرالمتطور

يصبح المراهق اكثر تنظيما وقدرة على وضع الروض التفسيرية واختبارها بالاستقراء كما يحدث في هذه الفترة تغير هائل في المعرفة الاجتماعية حيث يطور المراهق نوعا جديدا من التمركز حول الذات. **(عبد الغني،2016،ص45-46)**

وهنا تجد أن هذه النظرية عدة مصادر للقوة تمثلت في أعطائها قدرا من الاهمية للعوامل البيولوجية المؤثرة في السلوك الانساني، الا انها بالمقابل أهملت كليا العوامل البيئية في تشكيل السلوك لدى المراهقين.

وفي النهاية لابد من الاشارة بعد هذا العرض لعدد من النظريات الى حقيقة هامة وهي انه لا توجد نظرية نهائية متكاملة تتناول جميع جوانب السلوك المختلفة وانما تتناول أحد الجوانب وتهمل الجوانب الاخرى .

خلاصة :

يمكن القول من خلال استعراضنا لهذا الفصل ان المراهقة هي الاقتراب من البلوغ والرشد او هي مرحلة انتقال من الطفولة نحو الرجولة . وقد اختلف الباحثون حول التحديد الزمني لهذه الفئة لكن كان تحديدها في الفترة التي تمتد من **13** الى **23** سنة ، كما أن لمرحلة المراهقة تأثير كبير على تغيير سلوكات المراهقين والتأثير على انفعالاتهم ، وهذا ما يؤدي ما الى ظهور ما يسمى بمشاكل المراهقين ، فإن مرحلة المراهقة من اخطر مراحل النمو بمعنى انها تتطلب رعاية خاصة لانها اساس بناء الشخصية .

الباب الثاني : الجانب الميداني

الفصل السادس :الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

تمهيد

- منهج الدراسة
- حدود الدراسة
- مجتمع الدراسة
- عينة الدراسة
- أدوات الدراسة
- الأساليب الإحصائية

خلاصة

تمهيد:

بعد أن انتهينا من الجانب النظري للدراسة، والذي يعتبر إطارا مرجعيا للدراسة الميدانية فان الخطوة الحالية هي تحديد الإجراءات المنهجية المطبقة في الدراسة الميدانية إذ تتناول الباحثتان الطريقة والمنهجية التي تم الاعتماد عليها في معالجة موضوع البحث من اجل التطلع على الظروف التي ستقام فيها هذه الدراسة.

01. منهج الدراسة:

المنهج عامة هو الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسة موضوع ما لإكتشاف الحقيقة و الإجابة على الأسئلة و الإستفسارات التي يثيرها موضوع البحث، وعليه فإن إختيار منهج الدراسة عملية لا تخضع لإرادة الباحث بقدر ما تتعلق بموضوع البحث من حيث طبيعته و الهدف منه. (جبلي و اخرون،**1994**،ص**8**)

و للإجابة على تساؤلات الدراسة، تم الإعتماد على المنهج الوصفي الإتباطي ، وذلك لملائمته موضوع وأهداف دراستنا، يعرف بأنه المنهج الذي يتناول دراسة أحداث و ظواهر و ممارسات قائمة موجودة متاحة للدراسة و القياس كما هي دون تحيز الباحث .

(ابريهم،2017 ،ص386)

02. حدود الدراسة :

1.2 الحدود الزمنية : **7** فيفري الى **28** افريل

2.2 الحدود المكانية : ثانوية بن زميرلي خالد و متوسطة ا محمد دحماني حربيل

3.2 الحدود البشرية :مراهقين (**14**سنة–**17**سنة)

03. مجتمع الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة في المراهقين الذين يمارسون الالعاب الاكترونية ووصلو بها الى مرحلة الادمان على مستوى متوسطة (امحمد دحماني حربيل) وثانوية (بن زميرلي خالد) بالمدية .

04. عينة الدراسة:

و تم اختيارهم بطريقة عرضية قصدية تكونت .عينة الدراسة من (**60**) مراهق من ولاية المدية موزعين على ثانوية بن زميرلي خالد و متوسطة ا محمد دحماني حربيل تتراوح اعمارهم بين (**14–17**) وذلك من اجل جمع البيانات الخاصة بهذا الجانب. (الدراسة الميداني)

05. أدوات الدراسة:

مقياس الادمان :

للإجابة على تساؤلات دراستنا و الوصول لتحقيق أهدافها، فقد اعتمدنا على بناء المقياس خاص بموضوع الدراسة ، كما أنه خاص بلعبة ال **Pubg** أي أنه يقيس مدى الأثر الذي يخلقه إدمان المراهق على هذه اللعبة في عدة مجالات في حياته و هي نفس المجالات التي اعتمدنا عليها في صياغة عبارات المقاييس، وعددها (**37**) عبارة بعد التعديل أي في صورته النهائية، أما البدائل كان عددها (**03**) و هي كالتالي: **نعم /لا/ أحيانا**، كما هو موضح في الملحق رقم (**01**)، و توزعت عبارات المقياس ضمن مجالات نذكرها كالآتي:

- المجال المدرسي: تضمن (**03**) عبارات خاصة بسلوك المراهق في القسم و أثناء الدرس.
- المجال الاجتماعي تضمن (**12**) عبارة خاصة بسلوك المراهق الاجتماعي و علاقته مع أسرته وأصدقاءه و النشاطات التي يزاولها.
- المجال الصحي و الجسمي يتضمن على (**09**) عبارات خاصة بصحة المراهق و الأعراض قد التي يعاني منها نتيجة الإفراط و إدمان لعب هذه اللعبة.
- المجال النفسي : يتضمن (**07**) عبارات، خاصة بسلوك المراهق الذي يدل على إدمانه لعبة الpubg ، وحالته النفسية أثناء اللعب أو في حالة منعه من اللعبة
- مجال العنف و العدوان يتضمن (**06**) عبارات تدل على السلوك العدواني و مختلف مشاعر العنف للمراهق أثناء لعبه لعبة الى Pubg

طريقة تصحيح المقياس:

بما أن المقياس (**03**) بدائل (نعم / لا أحيانا) ، فإن المفحوص يعطى (**03**) درجات في حالة الإجابة ب "نعم"، و يعطى (**02**) درجتين في حالة الإجابة ب" أحيانا" ، و درجة واحدة (**01**) في حالة إجاباته ب "لا" على عبارات المقياس. تحسب الدرجات الكلية لكل

مجال على حدى و كلما تحصل المفحوص على درجة عالية تقترب من الدرجة الكلية في كل مجال دل ذلك على وجود تأثير للعبة ال Pubg على سلوكه المدرسي الصحي الإجتماعي، النفسي ، العدواني).

جدول رقم (03) : يبين الدرجات الكلية لكل مجال من المقاييس.

المجال	درجة الكلية
المجال المدرسي	**(09)** درجات
المجال الاجتماعي	**(36)** درجة
المجال الصحي والجسمي	**(27)** درجة
المجال النفسي	**(21)** درجة
مجال العنف والعدوان	**(18)** درجة
الدرجة الكلية للستبيان	**(111)** درجة

الخصائص السيكومترية للمقاييس:

لحساب كل من الصدق والثبات لهذا المقياس، قمنا بتطبيقه على عينة من المراهقين الممارسين للعبة ال Pubg ، و التي كان حجمها **(30)** مراهق و تمت المعالجة الإحصائية باستخدام نظام(SPSS22) ، وكانت النتائج كالآتي:

أ- صدق المقياس:

تم حساب صدق المقياس عن طريق حساب الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية)، قمنا بأخذ **(27%)** من أعلى درجات المقياس و **(27%)** من أدنى درجات المقياس للعينة التي تتكون من **(30)** فرداً، وهذا بعد ترتيب هذه الدرجات تصاعديا فتصبح مجموعتان تتكون كل منها من **(08)** فرداً، لأن **(30027x)** ومنه تأخذ **(08)** أفراد من المجمولمة العليا **(08)** أفراد من المجموعة الدنياء ثم نستعمل أسلوبا إحصائيا ملائما وهو اختبار "ت" لدلالة الفرق بينهما وهذا باستخدام نظام (Spss,22)، وكانت النتائج مبينة في الجدول التالي كما هي:

جدول رقم (04) : بين قيمة "ت" لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والمجموعة العليا في المقاييس.

المجموعات	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	مستوى الدلالة
المجموعة الدنيا	**8**	**35.96**	**4.29**	**4.12**	**0.01** دالة
المجموعة العليا	**8**	**52.98**	**5.97**		

يتضح من الجدول رقم **(03)** أن قيمة "ت" دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة **(0.01)** مما يعني أن المقياس يتوفر على القدرة التمييزية بين المجموعتين الدنيا والعليا ومنه فالمقياس يعتبر صادقا فيما يقيسه.

– **ثبات المقياس:** قمنا بحساب القياس باستخدام معامل ثبات ألفا لكرونباخ و باستخدام نظام (Spss,22) وتم التوصل إلى معامل ثبات قدره **(646).** وهذا المعامل دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ((**0.01**) مما يشير إلى أن المقياس يتمتع بقدر من الثبات .

مقياس الاضطرابات السلوكية و الانفعالية :

اهدف المقياس:

يهدف المقياس إلى قياس المشاكل السلوكية و الانفعالية لدى تلاميذ المرحلة المتوسط ، و هو عبارة عن مقياس مقترح من طرف للباحث امجد عزات جمعة **2007.**

ب التعريف بخطوات بناء المقياس :

تم بناء المقياس بعد تحديد الهدف العام للمقياس، وفي ضوء نتائج المسح الذي أجراه الباحث "**امجد عزات جمعة**"، والإطلاع على الإطار النظري الخاص بالمشكلات وتصنيفاتها المتعددة، وكذلك في ضوء الدراسات السابقة التي اطلع عليها الباحث مثل دراسة "**صلاح الدين أبو ناهية**" **(1993)**، و دراسة "**عبد الحي محمود**" و "**محمد احمد**" **(2002)** و دراسة "**خالد شحاته**" **(1999)** و دراسة "**نبيل حافظ**" و "**نادر قاسم**" **(1993)** و دراسة "**محمد السيد عبد الرحمن**" ، **(1989)** و أيضا بعد مراجعة و اطلاع الباحث على العديد من الاختبارات و المقاييس التي تناولت الاضطرابات السلوكية وكذلك الاضطرابات الانفعالية مثل مقياس السلوك العدواني لـ "**اسعد النمر**" **(1995)** و مقياس السلوك التوافقي لـ "**كازونميرا**" و ،**آخرون (2001)** و قائمة ملاحظة سلوك الطفل "**مصطفى كامل**" ، **(2001)** و مقياس المشكلات السلوكية "**لمحمد السيد عبد الرحمن**" **(1989)** ، وهذا بالإضافة إلى استطلاع أراء المرشدين و المعلمين في المدارس و بعدها قام الباحث ببناء المقياس

للمشاكل السلوكية و الانفعالية الذي تكون من **(136)** فقرة موزعة على أبعاد رئيسية ، و بعد عرض المقياس على بعض الخبراء و المتخصصين في علم النفس و الصحة النفسية في الجامعة الإسلامية وجامعة الأقصى على أرائهم تم حذف **(16)** فقرة من المقياس و بقي المقياس في صورته النهائية يتكون من **(110)** فقرة .

ثبات المقياس :

يعتبر ثبات الاختبار صفة أساسية يجب أن يتمتع بها الاختبار الجيد ، إذ يعرفه "**المقدم عبد الحفيظ** " بأنه مدى الدقة و الاتساق ، و استقرار النتائج عند تطبيق أدوات جمع المعلومات على عينة من الأفراد في مناسبتين **1** مختلفتين .

أما في الدراسة الحالية تم إعادة حساب ثبات مقياس المشاكل السلوكية و الانفعالية الذي أعده الباحث "**امجد عزات جمعة**" و المطبق في بحثنا للتأكد من سلامة وملائمة الموضوع الدراسة وكان ذلك عن طريق حساب:

معامل ارتباط بيرسون و ألفا كروم باخ .

لحساب معامل الثبات تم استخدام طريقة إعادة تطبيق الاختبار ، حيث كانت المدة الزمنية بين التطبيق الأول و التطبيق الثاني تقدر بأسبوع ، قمنا في البداية بحساب معامل ارتباط بيرسون بين الدرجات الأول و الثانية لإيجاد الارتباط بين درجات المقياس ، ثم طبقنا معامل الثبات (ألفا كروم باخ) لقياس ثبات حيث يعتبر معامل ألفا كروم باخ من أهم مقاييس التناسق الداخلي للاختبار لأنه متكون من أبعاد أو مجالات.

صدق المقياس :

. الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

تم عرض المقياس المشاكل السلوكية و الانفعالية المقترح من طرف الباحث "**امجد عزات جمعة**" في صورته الأولية على عدد من المحكمين المتخصصين في مجال موضوع الدراسة ، وقد تم إرفاق المقياس باستمارة شاملة تحمل موضوع البحث و الإشكالية و التساؤلات الجزئية و الفرضية العامة و الفرضيات الجزئية .

تهدف كل الخطوات السابقة لإبراز و استطلاع أراء المحكمين حول مدى وضوح صياغة كل فقرة من فقرات المقياس ، و مدى أهمية كل فقرة و مناسبتها للمحور الذي تنتمي إليه درجة ملائمة الفقرات أبعاد المقياس للفرضيات الجزئية الموضوعة ، ومدى ملائمة الفرضيات المصاغة للموضوع الدروس ، و بالتالي إثبات أن و في ضوء التوجيهات التي أبداها

المحكمون فقد تم تصحيح ما ينبغي تصحيحه حتى تزداد الفقرات وضوحا و المقياس صالح لدراسة موضوع البحث ملائمة لقياس ما وضعت من اجله.

06. الأساليب الإحصائية :

تم الاعتماد على نظام **(SPSS)** الخاص بالحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية لمعالجة البيانات باستخدام ما يلي :

الأساليب الإحصائية الوصفية : المتوسطات الحسابية ،الانحرافات المعيارية ، التكرارات.

الأسلوب الاستدلالي : معمل الانحدار ،**T-Test** لحساب الفروق بين مجموعتين .

خلاصة:

وتوصلت الباحثتان في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجابتا بها عن التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة، فقد كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها المراهقين المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها، فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب مع مراقبة وتوجيه وإرشاد الأولياء في ذلك، وكل هذا بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية، والتي تجذب انتباه المراهقين وتجعلهم يقبلون عليها بشكل كبير وملفت للأنظار.

الفصل السابع :

عرض وتحليل ومناقشة النتائج

تمهيد

- **عرض وتحليل ومناقشة وتفسير نتائج الفرضية الأولى**
- **عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الثانية**
- **عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة**
- **عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة**
- **عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الخامسة**
- **استنتاج عام للدراسة**

خاتمة

تمهيد:

قبل عرض النتائج نشير إلى أننا حرصنا أن تتم الإجابة على المقاييس في أحسن الظروف الممكنة، كما تأكدنا من فهم أفراد العينة لتعليمة المقاييس، خصوصاً ما تعلق بالهدف من عملية القياس بمعنى ضرورة أن تعكس إجابة المبحوث المطلوب في كل بند من بنود المقياس ما هي عليه الأمور في الواقع لا كما يتمنى أن تكون عليه، ولا كما يتوقع أننا ننتظره. وبعد الانتهاء من عملية التطبيق والتأكد من احترام أفراد العينة للتعليمة في شطرها المتعلق بالإجابة على كل بند من بنود المقياس، وضرورة تفادي الإجابة النمطية كاختيار الخيار الأوسط في الإجابة عن كل البنود مثلاً، أو الإجابات الناقصة غير المكتملة، قمنا بعملية التصحيح، ثم شرعنا في المعالجة الإحصائية لكافة البيانات المجمعة للتحقق من صحة فرضيات الدراسة. وعليه سنتناول في مايلي تحليل ومناقشة النتائج المتعلقة بكل فرضية من فرضيات الدراسة في ضوء الدراسات السابقة والإطار النظري الذي يُفسر متغيرات الدراسة:

اولا . عرض وتحليل ومناقشة وتفسير نتائج الدراسة :

لقد تم تخصيص هذا الفصل لعرض وتحليل ومناقشة النتائج المتوصل إليها، وهذا بعد قيام بتطبيق المقاييس المستخدمة في الدراسة على عينة من طلبة المراهقين الذين يدرسون في المرحلة المتوسط والمرحلة الثانوية، بغية التوصل الى نتائج تثبت الفرضيات المقترحة أو تدحضها، وعليه فقد توصلنا الى النتائج، التي سوف نوردها تباعا.

1- عرض وتحليل ومناقشة وتفسير نتائج الفرضية الأولى :

لفحص ودراسة الفرضية الأولى التي مفادها "توجد علاقة ارتباطيه بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى المراهقين. حيث تم الاعتماد على معامل الارتباط المتعدد وهذا لقياس الارتباط وكذلك معامل التأثير، لمعرفة طبيعة العلاقة ومقدار الأثر بين النتائج المتحصل عليها في مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، ومقياس

الاضطرابات السلوكية والانفعالية في الدراسة الحالية، حيث تحصلنا على النتائج التالية، والتي يمكن تمثيلها في الجدول التالي :

جدول رقم (05) : يوضح دلالة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى عينة الدراسة.

إدمان الألعاب الإلكترونية						
المتغير	الارتباط	R-deux ajusté	R-deux	beta	مستوى الدلالة	القرار
الإضطرابات السلوكية والإنفعالية					**0,01**	دالة
مشكلات السلوك العدواني	**0,88**	**%78,5**	**%77,5**	**%17,2**	**0,120**	غ دال
الإنضباط المدرسي				**%7,5**	**0,577**	غ دال
عدم التوافق				**%67,9**	**0,01**	دال

نلاحظ من الجدول رقم **(05)** بأنه توجد علاقة إرتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والإضطرابات السلوكية والإنفعالية، حيث أن قيمة معامل الإرتباط **(R=0.88)**، وهي دالة عند مستوى الدلالة **(0,01)**، وجاء العلاقة موجبة وقوية جدا بمعنى أنه كلما زاد مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية أدى ذلك إلى إرتفاع مستويات الإضطرابات الإنفعالية والسلوكية، والعكس بمعنى أنه كلما قل مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية كلما إنخفضت مستويات الإضطرابات السلوكية والإنفعالية، كما تبين ان قيمة تأثير وتنبؤ إدمان الألعاب الإلكترونية بلغت **(77,5%)**، على الرفع من مستويات الإضطرابات السلكية والإنفعالية، وعلى عكس القيمة والقوة التأثيرية للإدمان على السلوكات ككل، فقد تبين أن إدمان الألعاب الإلكترونية لا يتبؤ بدرجة كبيرة بالسلوكات العدوانية، وهذا لأن قيمته بلغت بحساب **(beta=17.2%)**، وهي قيمة تفسيرية ضعيفة، وهذا ما تأكد كذلك في قدرة إدمان الألعاب الإلكترونية في التنبؤ بالمشكلات الإنضباط المدرسي بشكل ضعيف، وهذا لأن قيمة حساب

(beta=7.5%)، وهي قيمة تفسيرية تنبؤية ضعيفة جدا، وعلى العس تماما تبين أن إدمان الألعاب الإلكترونية له تأثير وتنبؤ قوي بعدم التوافق لنفسي والإجتماعي، حيث بلغت بحساب(beta=67.9%)، وتعبر أن كل الإضطرابات الإنفعالية التي قد تظهر لدى المراهق قد ريرجع سببها بدرجة كبيرة لإدمان الألعاب لإلكترونية.

وعليه فإننا نقبل بفرضية البحث التي تنص بأنه توجد علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين، ونرفض فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه لا توجد علاقة ارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين.

2- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الثانية:

لفحص ودراسة الفرضية الثانية التي تنص على أنه" يتميز مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالإرتفاع"، ولتحقق من صحة هذه الفرضية قمنا بالإعتماد على المتوسط الحسابي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ومقارنته بالمتوسط الفرضي الألعاب الإلكترونية، حيث تحصلنا على النتائج التالية، والجدول التالي يبين ذلك:

جدول رقم **(06)**: يبين مستوى إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية.

المقياس	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الفرضي	المستوى
إدمان الألعاب الإلكترونية	**79,49**	**20,83**	**74**	منخفض

نلاحظ من الجدول **(06)** بأن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بأنها مرتفعة، وهذا لأن قيمة المتوسط الحسابي بلغت **(79,49)**، وهو أكبر من المتوسط الفرضي البالغ **(74)**، وتعبر هذه النتيجة أن المراهقين هم مدمنون على الألعاب الإلكترونية، وهذه نتيجة لعدة عوامل وأسباب، والتي أولها وأبرزها، ضعف الرقابة الوالدية مع سهولة الحصول على هاتف نقال.

وعليه فإننا نقبل فرضية البحث التي تنص بتميز مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالإرتفاع، ونرفض فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه يتميز مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالإنخفاض.

3- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الثالثة:

لفحص ودراسة الفرضية لثالثة التي تنص على أنه" يتميز مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين بالإرتفاع"، ولتحقق من صحة هذه الفرضية قمنا بالإعتماد على المتوسط الحسابي لمقياس الإضطرابات السلوكية والإنفعالية ومقارنته بالمتوسط الفرضي لمقياس الإضطرابات السلوكية والإنفعالية والأبعاد المكونة له، حيث تحصلنا على النتائج التالية، والجدول التالي يبين ذلك:

جدول رقم (07): يبين مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين.

المقياس	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	المتوسط الفرضي	المستوى
الإضطرابات السلوكية والإنفعالية	**200,55**	**65,69**	**220**	منخفض
مشكلات السلوك العدواني	**69,07**	**22,56**	**74**	منخفض
الإنضباط المدرسي	**43,15**	**16,41**	**48**	منخفض
عدم التوافق	**88,32**	**31,07**	**98**	منخفض

نلاحظ من الجدول **(07)** بأن مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين بأنها جاءت منخفضة، وهذا لأن قيمة المتوسط الحسابي بلغت **(200,55)**، وهو أصغر من المتوسط الفرضي البالغ **(220)**، كما تبين كذلك في النتائج المتوصل إليها بخصوص الأبعاد بأن مستوى مشكلات السلوكات العدواني جاءت منخفضة، وهطا لأن قيمة المتوسط الحسابي الفعلي لنتائج عينة الدراسة بلغ **(69,07)**، وهو أقل من المتوسط الفرضي البالغ **(74)**، وهذا ما تأكد كذلك في بعد الإنضباط المدرسي حيث قدرت قيمة المتوسط الحسابي بـ **(43,15)** لدى المراهقين، وهو أقل من قيمة المتوسط الفرضي البالغ **(48)**، وتعبر هذه

النتيجة على أن المراهقين من لتلاميذ لا يتمردون على قوانين المدرسة، وأنهم يتميزون بقدر عال من الإنضباط، و بخصوص بعد عدم التوفق، فقد جاء مستواه منخفض حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لعية الدراسة من التلاميذ المراهقين بـ **(88,32)**، وهو أقل من مستوى المتوسط الفرضي البالغ **(98)**، وتدل هذه النتيجة على أن المراهقين الممثلين لعينة الدراسة لا يعانون من إضطراب عدم التوافق.

وعليه فإننا نرفض فرضية البحث التي تنص يتميز مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين بالإرتفاع، ونقبل فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه يتميز مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين بالإرتفاع.

4- عرض وتحليل ومناقشة نتائج الفرضية الرابعة:

لفحص ودراسة الفرضية الرابعة التي مفادها " توجد فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين " ولتحقيق من صحة هذه الفرضية قمنا بالاعتماد على المعالجة الإحصائية T-TEST لدلالة الفروق بعد التأكد من التجانس بين المجموعتين، قمنا بحساب الفروق في مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية المستخدم في الدراسة الحالية، حيث تحصلنا على النتائج التالية:

الجدول رقم (08) يوضح نتائج اختبار (ت) للفروق في مقياس مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي.

التحصيل الدراسي / **المقياس**	مرتفعي التحصيل ن=**45**		منخفضي التحصيل ن=**20**		درجة الحرية	ت المحسوبة	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
إدمان الألعاب الإلكترونية	**57,22**	**10,26**	**97,10**	**7,67**	**63**	**-17,340**	**0,01**

نلاحظ من الجدول رقم **(08)** بأنه توجد فروق بين المراهقين في مستويات الإدمان تعزى لمتغير التحصيل الدراسي، وهذا لأن قيمة (ت المحسوبة =**17,340-**)، وهي دالة عند

مستوى الدلالة **(0.01)**، وجاءت النتيجة في أن من لديهم مستوى تحصيلي منخفض هم لهم مستويات مرتفعة من إدمان الألعاب الإلكترونية، حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي لديهم **(97,10)**، وهو أكبر من المتوسط الحسابي لمرتفعي التحصيل الدراسي، حيث بلغ **(57,22)**، وتعبر هذه النتيجة أن منخفضي التحصيل من المراهقين لديهم مستويات مرتفعة في إدمان الألعاب الإلكترونية أكثر من المراهقين مرتفعي التحصيل، تدل هذه النتيجة كذلك على أن إدمان الألعاب الإلكترونية والإسراف في هدر الوقت فيها يؤدي إلى إهمال الدراسة، وبالتالي إنخفاض النتائج التحصيلية.

وعليه فإننا نقبل بفرضية البحث التي تنص على أنه توجد فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين، ونرفض فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه لا توجد فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين.

5- عرض وتحليل ومناقشة الفرضية الخامسة:

لفحص ودراسة الفرضية الخامسة التي مفادها "توجد فروق في مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين" ولتحقيق من صحة هذه الفرضية قمنا بالاعتماد على المعالجة الإحصائية T-TEST لدلالة الفروق بعد التأكد من التجانس بين المجموعتين، قمنا بحساب الفروق في مقياس الإضطرابات السلوكية والإنفعالية، والأبعاد المكونة له المستخدم في الدراسة الحالية، حيث تحصلنا على النتائج التالية:

الجدول رقم (09): يوضح نتائج اختبار (ت) للفروق في مقياس الإضطرابات السلوكية والإنفعالية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي لدى المراهقين.

	مرتفعي التحصيل ن=45		منخفضي التحصيل ن=20		درجة الحرية	ت المحسوبة	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
الإضطرابات السلوكية والإنفعالية	**158,88**	**20,32**	**294,30**	**14,77**	**63**	**-30,212**	**0,01**
مشكلات السلوك العدواني	**56,37**	**13,39**	**97,65**	**7,65**		**-15,695**	**0,01**
الإنضباط المدرسي	**33,02**	**6,55**	**65,95**	**4,18**		**-24,333**	**0,01**
عدم التوافق	**69,48**	**13,30**	**130,70**	**10,54**		**-19,861**	**0,01**

نلاحظ من الجدول رقم **(09)** بأنه توجد فروق بين مرتفعي ومنخفضي التحصيل من المراهقين في الإضطرابات السلوكية والإنفعالية، وهذا لأن قيمة (ت المحسوبة =**30,212-**)، وهي دالة عند مستوى الدلالة **(0.01)**، وجاء الفرق في المستويات المرتفعة من الإضطرابات السلوكية لذوي منخفضي التحصيل من المراهقين بمتوسط حسابي بلغ **(294,30)**، وهو أكبر من المراهقين الذين لديهم تحصيل دراسي مرتفع بمتوسط حسابي بلغ **(158,88)**، وبخصوص الأبعاد فتوصلت نتائج الدراسة إلى أنه توجد فروق بين منخفضي ومرتفعي التحصيل في بعد مشكلات السلوك العدواني، حيث بلغت قيمة (ت لمحسوبة=**15,695-**)، وهي دالة عند مستوى الدلالة **(0,01)**، وجاء الفرق في أن من لهم تحصيل دراسي منخفض لديهم مشكلات في السلوك العدواني بمتوسط حسابي قدر بـ **(97,65)**، وهو أكبر من المراهقين الذين لديهم تحصيل دراسي منخفض، حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي **(56,37)**، وهذا ما تأكد في بعد الإنضباط المدرسي حيث بلغت قيمة (ت لمحسوبة=**24,333-**)، وهي دالة عند مستوى الدلالة **(0,01)**، وجاء الفرق في أن من لهم تحصيل دراسي منخفض لديهم إضطراب في الإنضباط المدرسي بمتوسط حسابي قدر بـ **(65,95)**، وهو أكبر من المراهقين الذين لديهم تحصيل دراسي منخفض، حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي **(33,02)**، وتوصلت النتائج إلى أنه توجد فروق في بعد عدم التوافق بين منخفضي ومرتفعي التحصيل من المراهقين، حيث بلغت قيمة (ت المحسوبة=**19,861-**)،

وتبين الفرق في أن منخفضي التحصيل الدراسي من لمراهقين يعانون من عدم التوافق لأن متوسطهم الحسابي (**130,70**) أكبر من لديهم تحصيل دراسي مرتفع (**69,48**).

وعليه فإننا نقبل فرضية البحث التي تنص على أنه توجد فروق في مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين، ونرفض فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه لا توجد فروق في مستوبات لإضطرابات السلوكية والإنفعالية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين.

02. استنتاج عام للدراسة :

من خلال الدراسة التي قمنا بها بعد جمع البيانات متحليلها محساب العلاقات الارتباطية بين المتغيرات توصلنا الى مجموعة من النتاج التي من خلالها يمكننا ان :

– نقبل بفرضية البحث التي تنص بأنه توجد علاقة ارتباطيه بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى المراهقين، ونرفض فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه لا توجد علاقة ارتباطيه بين إدمان الألعاب الإلكترونية والاضطرابات السلوكية والانفعالية لدى المراهقين.

– توجد فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين، ونرفض فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه لا توجد فروق في مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين.

– نقبل فرضية البحث التي تنص بتميز مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالإرتفاع، ونرفض فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه يتميز مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين بالإنخفاض.

– نرفض فرضية البحث التي تنص يتميز مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين بالإرتفاع، ونقبل فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه يتميز مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية لدى المراهقين بالإرتفاع.

– نقبل فرضية البحث التي تنص على أنه توجد فروق في مستوى الإضطرابات السلوكية والإنفعالية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين، ونرفض فرضية البحث البديلة التي تنص على أنه لا توجد فروق في مستوىالإضطرابات السلوكية والإنفعالية تعزى لمتغير التحصيل الدراسي (مرتفع، منخفض) لدى المراهقين.

03- اقتراحات الدراسة :

في ضوء نتائج الدراسة فالباحثتين توصلتا إلى جملة من التوصيات والمقترحات وهي:

- ضرورة اختيار الآباء للأسلوب المناسب لفرض السيطرة والرقابة والتسيير العقلاني فيما يخص لعب الألعاب الإلكترونية كاختيار نوع الألعاب ومراقبة مدة اللعب.
- تجنب سياسة المنع والضغط والرقابة الشديدة حيث يثير فضول الطفل أكثر فأكثر فكما يقال كل ما هو ممنوع مرغوب.
- تشجيع أولياء الأمور على اختيار الألعاب الإلكترونية ذات الأثر الإيجابي على الأطفال التي تنمي مهاراتهم وتفكيرهم.
- محاولة توليد الرغبة لديهم في التعلق بالألعاب الحسية التقليدية التي تعتمد على الذكاء أكثر وإبعادهم على الانترنت خاصة في المراحل الأولى من الطفولة.
- عدم ترك الأبناء يلعبون الألعاب الإلكترونية ومحاولة إخراجهم من هذا العالم الافتراضي عن طريق توجيههم وتشجيعهم للقيام نشاطات أخرى كالرياضة.

خاتمة :

أما أخيرا ، فما يمكن ذكره هو أن كما للألعاب الإلكترونية إيجابياتها لها كذلك سلبياتها وكما هو معروف إذا زاد الشيء عن حده انقلب الى ضده ، فكما تعتبر الألعاب الالكترونية وسيلة للترفيه فهي في الوقت نفسه وسيلة للتدمير إذا استعملت بطريقة مفرطة تؤدي إلى إدمانها، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص دور الشخصية المفروضة عليه وانغماسه في واقع افتراضي يصعب الخروج والتخلص منه كما تكمن خطورتها أيضا في إمكانية تقريب اللاعب الذي غالبا ما يكون اما طفلا او مراهقا بين الخيال والواقع إلى درجة كبيرة بحيث يحاول تطبيق المضامين الخطيرة للعبة في حياته اليومية مما يعنى تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب ولهذا يجب توخي الحذر من

خطورة هذه الألعاب من خلال التنشئة السليمة وكذلك المزيد من اليقظة والتوجيه والإرشاد النفسي الوقائي خاصة في مجال المشكلات السلوكية للوصول إلى حلول والحد من خطر هذه الألعاب ، فلا تبقى دراستنا مجرد حبر على ورق وإنما نحاول الإستفادة من نتائجها وتطبيقها على أرض الواقع حتى نصل إلى الهدف المنشود.

قائمة المراجع :

1. أحمد فلاق،**2009**،**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، رسالة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم والسياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال .

2. أسامة فاروق مصطفى،**2011**، **مدخل إلى الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، الطبعة1 دار النشر والتوزيع، عمان .

3. الاسطل يعقوب ،يونس خليل،**2011**،**المشكلات النفس اجتماعية والانحرافات السلوكية لدى المترددين على مراكز الانترنت**، رسالة الماجستير، جامعة خان يونس، غزة.

4. أمين علام،**2006** ،**لألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحميز**، جريدة إعلام تك الأسبوعية، العدد **05** ، من **22** .إلى **29** أكتوبر.

5. اوزي احمد،**1986**، **سيكولوجيا المراهق**، الطبعة **1**،منشورات مجلة الدراسات النفسية والتربوية ،الرباط المغرب.

6. برتيمة سميحة،**2017**،**الالعاب الالكترونيه والعنف المدرسي**، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة محمد خيضر، بسكرة الجزائر.

7. بشير نمرود،**2008**، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12-15 سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة، ببئر مراد رايس، الجزائر**، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر.

8. بطرس حافظ،**2010**، **تعديل وبناء سلوك الطفل** ، الطبعة **1**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان الأردن .

9. بلحسن سيدي محمد،**2008**،**تكنولوجيا العلاقات بين مفهوم الذات والتوافق النفسي لدى المراهقين**، الطبعة 1، منشورات المعارف الرباط المغرب.

10. بن شريفة مريم، وغزل نعيمة،**2013**،**علاقة المعاملة الوالدية بالسلوك العدواني لدى المراهقين**، الملتقى الوطني الثاني حول الاتصال وجودة الحياة، أيام **19** ابريل جامعة قاصدي مرباح، ورقلة.

11. الجزائري، حيدر كريم،**2021**،**علم النفس الإلكتروني**.الطبعة **1**،العراق، مكتبة نور الحسن للطباعة والتنضيد.

12. جمعة سيد يوسف،**2000**،**الاضطرابات السلوكية وعلاجها**، الطبعة 1، دار الكتب الحديثة، القاهرة مصر.

13. حجازي عزه،**1985**،**الشباب العربي عالم المعرفة**، الطبعة1، سلسلة كتب ثقافية شهرية، يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت.

14. حسني الشحروري (مها)،**2007** ،**أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان.

15. حسين أبو زعنزنة (إسماعيل) ،**2002**، **الألعاب الالكترونية وواقع أطفالنا، مجلة الشقائق**، العدد **61**، رجب **1423** هـ.

16. حمص رولا، **2009**، **ادمان الانترنت عند الشباب وعلاقته بمهارات التواصل الاجتماعي**، دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعة دمشق.

17. حنا، فاضل،**1999** ،**اللعب عند الطفل**، الطبعة **1**،سوريا، دار مشرق مغرب للخدمات الثقافية والطباعة والنشر.

18. حنان عبد الحميد العناني،**2002**، **اللعب عند الأطفال**، الطبعة 1، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن.

19. الحيلة محمد محمود،**2002**، **الألعاب الإلكترونية وتقنيات انتاجها**، الطبعة 1، دار المسيرة للنشر والتوزيع ،عمان الأردن.

20. خالد عز الدين،**2010**،**السلوك العدواني عند الأطفال**،الطبعة 1، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان الأردن.

21. خطاب رأفت عوض،**2015**، **الاضطرابات الانفعالية والسلوكية لذوي الاحتياجات الخاصة التشخيص والعلاج** ،الدمام، مكتبة اكتبني.

22. الداهري صالح حسن،**2005**، **الاضطرابات السلوكية**، الطبعة 1، دار النشر والفكر القاهرة **12**.

23. عبد الغني عمر عمار،**2016**، **مشاكل المراهقين القنبلة الموقوتة** الطبعة 1، مجموعة النيل العربية، مدينه نصر، القاهرة مصر.

24. الدهشان خليل،**2021**،**مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الإلكترونية القتالية وأساليب موجهتها على التربية**،المجلد **29** ،العدد**1** .

25. زرار فضلة ،**2010**،**أساليب المعاملة الوالدية كما يدركها الابناء وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى المراهقين**، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة جيلالي بنعمة، خميس مليانة، الجزائر.

26. زاتيلن ،افرنج،**1989**،**النظرية الاجتماعية في علم الاجتماع**،ترجمة محمود عودة وابراهيم عثمان،الطبعة 1،مطبعة ونشر دار السلاسل، الكويت.

27. سلامة فضل **سيكولوجية اللعب عند الطفل**،**2006**، دار أسامة، دار المشرق العربي، الأردن.

28. سيد، عبد المجيد ،وآخرون،**2003**، **سيكولوجية الطفولة المبكرة** ، دار أفياء للنشر والتوزيع.

29. الطهراوي،جميل حسن،2008،**الضغوط النفسية وطرق التعامل معها في القرآن الكريم ،المؤتمر العلمي الدولي الأول ،القرآن الكريم ودوره في معالجة قضايا الأمة** ،مركز القرآن الكريم والدعوة الإسلامية ،كلية أصول الدين،الجامعة الإسلامية ،غزة ، فلسطين.

30. صوالحة أحمد،**2011**،**علم النفس اللعب**، الطبعة1، عمان،دار المسيرة للنشر والتوزيع.

31. عادل محسن عبد الله،**2008**، **تعليم الأطفال والمراهقين ذوي الاضطرابات السلوكية**، الطبعة **1** ،دار الفكر ،عمان الأردن.

32. عبد الرزاق، مصطفى،**2021**، **القصور في الوظائف التنفيذية كمتغير وسيط في العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والإكسيثيميا لدى طلاب الجامعة**، مجلة البحث العلمي في التربية.المجلد **19** .العدد.

33. عبد السلام زيدان محمد،**1986**،**علم النفس النمو الطفولة والمراهقة** ، الطبعة 1، دار المعرفة، القاهرة مصر.

34. علي دوش احمد،**2008**، **التربية والتعليم من أجل التنمية**،الطبعة واحد، مطبعة النجاح الجديدة الدار البيضاء المغرب.

35. العناني، حنان،**2002**،**اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، عمان ، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

36. عويس خير الدين،1996،**اللعب وطفل ما قبل المدرسة**،ط.1، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضية، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر،

37. القمش مصطفى نوري،**2009**،**الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، الطبعة 2، دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع، عمان الأردن.

38. كركوش فتيحة،**2000**،**سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع**، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر.

39. الكامل فرج،**2001**،**بحوث الاعلام والرأي العام**،دار الشر للجامعات ،القاهرة.

40. ليكوفان شفيق،**2009**،**الأثر،السوسيو ثقافي للأنترنيت على الطفل الجزائري، دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، فترة الدراسة**، رسالة الماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات.

41. محمد عبد الباقي سلوى،**2002**، **اللعب بين النظرية والتطبيق**، مركز الإسكندرية للكاتب، القاهرة، مصر.

42. محمد، محمد على،**1987**،**تاريخ علم الاجتماع،الرواد والاتجاهات المعاصرة** ،الطبعة 1،دار المعرفة الجامعية ،الإسكندرية.

43. محمود، خالد صالح،**2118**،**الطفل العربي والالعاب الالكترونية القاتلة**،مجلة الطفولة وتنمية، العدد.**3**.

44. مصباح عامر،**2003**،**التنشئة الاجتماعية والسلوك الانحرافي لتلميذ المدرسة الثانوية**، الطبعة 1، شركة دار الأمة للطباعة والنشر، ابو ظبي الامارات.
45. مصطفى نوري، خليل عبد الرحمن،**2013**،**الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، الطبعة 4، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان .
46. المعدول فاطمة،**2010**، **شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة**، مجموعة من الباحثين، الجزء الثاني، سلسلة كتاب العربي، العدد **82** ، الطبعة الأولى، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية.
47. ملهم سامي محمد،**2004**،**علم النفس النمو** ، الطبعة 1، دار الفكر للنشر والطباعة، عمان الأردن.
48. منير ركاب،**2006**، **الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام تك الأسبوعية**، العدد **(05)** ، من **(22)** إلى **(29)** أكتوبر .
49. موثقي هايدة،**2004**، **علم نفس اللعب**، الطبعة 1، دار الهادي، بيروت، لبنان.
50. ياسين، عبد الرازق،**2009**،**الاضطرابات السلوكية**. الطبعة **1**.بغداد، الجامعة المستنصرية.
51. يحيي، خولة احمد،**2000**، **الاضطرابات السلوكية و الانفعالية**، الطبعة **1** ،عمان، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
52. يوسف عدنان،**2005**، **المراهقة في علم النفس** ، الطبعة 1.

قائمة الملاحق

الملحق رقم :01

محور البيانات الشخصية:

- ضع علامة**(X)** داخل الخانة التي تناسب إجابتك ،وحدد الإجابات الكتابية باختصار.

الجنــس: – ذكر ☐ أنثى ☐

الســـن: .....

الوضع الاجتماعي : تعيش مع الوالدين ☐ مع أم مطلقة أو أرملة ☐ مع أب مطلق أو أرمل ☐ عند الأقارب ☐.

المستوى التعليمي : ..... .

المعدل الدراسي للفصل الأول : ..... .

مكان السكن : حي راقي ☐ حي متوسط ☐ حي شعبي متواضع ☐ .

نوع السكن : منزل أرضي ☐ شقة ☐ فيلا ☐ .

سكن من نوع آخر، أذكره..... .

عدد أفراد الأسرة :..... .

المستوى المعيشي لأسرتك : جيد ☐ متوسط ☐ ضعيف ☐ .

تعليمة المقياس الأول :

فيما يلي مجموعة من العبارات التي قد تتفق مع واقعك و ظروفك وما تشعر به،في ما يخص الألعاب الالكترونية ، كل ما عليك فعله هو وضع علامة **(x)** أمام العبارة التي تتفق معها (**نعم ، لا ، أحيانا**)، و يجب أن لا تضع أكثر من علامة أمام كل عبارة ، والباحثتان تشكرانك على حسن تعاونك، و تؤكدان أن هذه البيانات سرية، و لا تستخدم إجابتك إلا لأغراض علمية .

الرقم	العبـــارات	نعم	لا	أحيانا
01	أقضي أكثر من نصف يومي و أنا ألعب			
02	أشتاق للعبة ال Pubg عندما أمنع من لعبها لسبب ما.			
03	أشعر بعدم الراحة و الاكتئاب و الفراغ عندما لا ألعب لعبة Pubg			
04	أخصص وقت معين لممارسة الألعاب الالكترونية			
05	ألعب لعبة ال Pubg يوميا.			
06	ألعب لعبة ال Pubg أكثر من مرة واحدة في اليوم.			
07	لا أنام حتى ألعب العديد من الجولات في مختلف الألعاب الالكترونية			
08	أفضل قضاء وقتي في لعب Pubg وحدي على الخروج مع الأصدقاء.			
09	أخصص وقت للجلوس مع عائلتي و تبادل الأحاديث .			
10	أؤجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب لعبة Pubg			
11	أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبة ال Pubg			
12	أصبحت قليل الخروج من المنزل			
13	أثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعب جولة من لعبة ال Pubg.			
14	أنسى ما يقوله المحيطين بي أثناء لعبي ل Pubg			
15	أجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب لعبة ال Pubg.			
16	أشعر بالحماس و الاندفاع أثناء لعب لعبة ال Pubg.			
17	أثناء لعبي ل Pubg لا أحس بوجود الآخرين من حولي.			
18	أثناء لعبي أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعب الPubg			
19	أتأخر عن النوم لأكمل لعبة ال Pubg.			

20	أؤجل وجباتي الغذائية حتى إنهاء جولات لعبة ال Pubg			
21	أشعر بألم في أصابع يدي من الجهاز الذي ألعب به: هاتف لوحة مفاتيح الحاسوب...إلخ			
22	يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو بعده.			
23	أشعر بصداع أثناء اللعب أو بعده.			
24	أشعر بتشويش في الرؤية أثناء اللعب أو و بعده.			
25	أفضل اللعب ضمن فرق في لعبة ال Pubg.			
26	أختار اللعب وحدي في لعبة ال Pubg.			
27	أفضل الألعاب الالكترونية على ممارسة هواياتي المفضلة.			
28	تخليت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ أن بدأت لعب ال Pubg			
29	أفضل لعب لعبة ال Pubg مع أصدقائي على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج.			
30	أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا ما أثناء لعب لعبة ال Pubg.			
31	أتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والدي مني أثناء لعبي للعبة ال Pubg			
32	أثناء لعب لعبة ال Pubg و في حالة الغضب أتلفظ بكلام بذيء			
33	أشعر بالنشوة و اللذة أثناء قتلي للاعبين الآخرين في لعبة ال Pubg.			
34	أثناء لعب لعبة ال Pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي.			
35	أغضب كثيرا عندما أخسر.			
36	يعجبني شعور حمل السلاح و إطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة ال Pubg.			
37	أشعر فعلا أنني في ساحة المعركة و حياتي في خطر.			

الملحق رقم :02

تعليمة المقياس الثاني :

عزيزي الطالب ، توجد قائمة بعبارات مختلفة ، كل ما هو مطلوب منك هو أن تضع علامة (x) أمام الخانة التي تراها تناسب ما تشعر به أو ما تمارسه يوميا .

- أرجو منك أن تجيب على كل الأسئلة ولا تترك خانات فارغة .
- أرجو الصدق في تقديم الإجابات ،علما أن الإجابات موجهة لاستكمال بحث علمي وفقط ،ولن يطلع عليها احد إلا الباحث .

الرقم	العبارة	دائما	أحيانا	نادرا
01	أوجه الإهانات والاتهامات إلى من يسئ لي.			
02	أقوم بضرب زملائي في الصف أو في الساحة.			
03	أغلق الأبواب بقوة عندما أغضب.			
04	خالف الزي المدرسي.			
05	أخاف من مواجهة الواقع.			
06	أعاني أثناء نومي من الأحلام المزعجة.			
07	أرفض أي انتقاد يوجهه الآخرين لي.			
08	أجد صعوبة في التركيز أثناء الدراسة			
09	أشعر بالوحدة حتى لو كنت مع الناس			
10	أجد صعوبة بالوقوف أمام طلاب الفصل للإجابة على سؤال أو شرح معلومة			
11	أشعر بأنني محروم من عطف الوالدين.			
12	أشعر بالقلق وعدم الاستقرار عند التفكير في المستقبل.			
13	استيقظ من النوم ولا أستطيع العودة مرة أخرى.			
14	أشعر بالخوف عندما أتذكر أشخاصاً أو صوراً أو أحداثاً معينة.			
15	لا أتسامح مع أي شخص يعتدي علي			
16	أميل إلى الأشياء التي فيها مغامرة وتشكل خطراً على حياتي.			
17	أتردد في المشاركة داخل الفصل خوفاً من الانتقادات والتعليقات			
18	أستغرق في أحلام اليقظة			

19	أفضل أن أكون بفردي بعيداً عن الآخرين			
20	يحمر وجهي عند تعاملي مع أي معلم.			
21	يهتم والدي بتحصيلي وأعمالي المدرسية.			
22	أخالف نظم وقوانين المدرسة			
23	أرد على من يشتمني بشتيمة أسوأ			
24	أُمزق كتب زملائي في الفصل.			
25	استخدم حاجات وممتلكات الآخرين بدون استئذانهم.			
26	أرفض تنفيذ التعليمات الصادرة من المعلم أو مدير المدرسة.			
27	ألجأ إلى اللعن والألفاظ البذيئة عندما أفتعل مشكلة.			
28	أُمارس الألعاب العنيفة التي تعتمد على القوة			
29	أستحوذ على الأشياء التي أستعيرها من الآخرين.			
30	أضرب رأسي بالأرض عندما أغضب			
31	أُحضر معي أشياء خطرة إلى المدرسة مثل السكين			
32	أستمتع أثناء قضمي لأظافري			
33	أتقلب في فراشي لساعات قبل النوم			
34	أرب من أي موقف يتم فيو انتقادي			
35	أعبر عن عدم رضاي من شيء ما من خلال التمتمة			
36	ألجأ إلى استخدام القوة عندما يغضبني أحد الأشخاص			
37	أحضر إلى المدرسة متأخراً			
38	أضع تحت وسادتي أشياء وتعاويذ لمنع الأحلام المزعجة			
39	أشعر بالقلق والتوتر بشدة عند ذهابي إلى الامتحانات			
40	ألجأ إلى الغيبة والنميمة ضد من لا أحب			
41	أتجنب أماكن وأشياء لأنها تسبب لي الشعور بالخوف			
42	أعتمد على الغش في الامتحانات			
43	أفزع من نومي عندما أسمع أصوات أو حركات غريبة			
44	بالضيق أشعر عندما ملابسي أُمزق			
45	أشعر بأن حياتي لا قيمة لها			
46	أشعر بالخوف أثناء وجودي في الظلام			

47	أقوم بتخريب وتكسير أثاث المدرسة المقاعد ، الكراسي إلخ				
48	أسخر من بعض التلاميذ من خلال إخراج النكت عليهم.				
49	أذهب إلى القسم متأخراً بعد الاستراحة				
50	عدد ساعات نومي قليلة.				
51	أستمتع باللعب العنيف مع أصدقائي				
52	أفكر في الانتحار والتخلص من الحياة.				
53	أقوم بإصدار أصوات غريبة والمعلم يشرح على السبورة.				
54	أعتقد أنني أكثر قلقاً من الأولاد الذين هم في سني.				
55	أرمي الأشياء التي بيدي مهما كانت ثمينة عند شعوري بالغضب.				
56	أفكر كثيراً في ترك المدرسة وعدم مواصلة تعليمي				
57	أُروج الشائعات ضد الأشخاص الذين لا أُحبهم.				
58	أخرج من الفصل بدون إذن.				
59	أقوم بضرب نفسي وشد شعري عند الغضب				
60	اخذ حاجات زملائي من حقائبهم				
61	أشعر بالراحة عندما أكون بمفردي				
62	أشعر بالاضطراب والارتباك عندما يسألني المعلم				
63	أكتب بالطباشير والألوان على جدران القسم.				
64	يناقش والدي مشاكلي معي بهدوء.				
65	يضايقني أنني عصبي المزاج وسريع الانفعال.				
66	أجد صعوبة في تذكر الأشياء التي أتعلمها في المدرسة.				
67	أفتعل المشكلات مع الذين أشعر نحوهم بالغيرة				
68	أتعجب من الطلاب الذين يرمون الأوراق والنفايات في سلة المهملات..				
69	يسيطر علي الخجل عند وجودي في جماعة				
70	أُلقي الحجارة على اللمبات المضيئة في الشوارع العامة				
71	أُطبق المثل القائل " لسانك حصانك إن صنته صانك" ..				
72	أعمل على إثارة الفوضى داخل الصف				
73	عندما أشعر بالغضب أرفض الطعام والشراب بالرغم من أنني أكون جائع.				
74	أُواظب على تنظيف القسم مع زملائي) المنوبة)				
75	أتجنب مشاركة زملائي في ممارسة الأنشطة الجماعية المدرسية				
76	أذهب إلى المدرسة بملابس متسخة وبيئة غير مرتبة				

77	أتجنب الاختلاط بالآخرين.			
78	أُشجع أصدقائي على الهروب من المدرسة			
79	تقع مشاكل عائلية بين أبي وأمي			
80	أجد صعوبة في التحكم في انفعالاتي			
81	أشعر بالخجل عند التعرض لمواقف وخبرات جديدة.			
82	أقوم بركل القطط أو أي شيء يقابلني في الشارع			
83	أهرب من المدرسة بعد الاستراحة			
84	أتفق مع المثل القائل : الابتعاد عن الناس فيه راحة للرأس			
85	يسيطر على عقلي أفكار وصور وأحداث مؤلمة.			
86	أعتبر والدي مثلي الأعلى			
87	أحافظ على نظافة الكتب التي أستلمها من المدرسة			
88	أهرب من المدرسة من أجل تدخين السجائر.			
89	أمتنع عن إخبار والدي أو أمي أسراري الخاصة.			
90	أثور ويرتفع صوتي لأتفه الأسباب.			
91	أشعر بالفخر والبطولة عند افتعالي المشاكل مع المعلمين.			
92	ظروفي العائلية صعبة وتؤثر على مذاكرتي.			
93	تواجهني صعوبة في الانتباه أثناء سير الحصص الدراسية.			
94	لا أعرف كيف أتصرف في المناسبات الاجتماعية..			
95	أتغيب عن المدرسة دون علم الأهل أو المدرسة			
96	أرى أن مرض أو موت أحد أفراد الأسرة جعل حياتنا تعيسة.			
97	مزق الملصقات والصور المعلقة على جدران المدرسة.			
98	أبي وأمي منفصلان عن بعضهما البعض.			
99	أقفز من فوق أسوار المدرسة			
100	أرى أنني كثير النسيان ولا أتذكر الأشياء بسهولة.			
101	أُهمل نظافة شعري وقص أظافري.			
102	أشعر بأن أصدقائي أسعد مني في حياتهم الأسرية			
103	أعمل عكس ما يطلبه مني المعلمين.			
104	أتعارك مع أخوتي في البيت.			
105	أشعر بالحب والود والدفء بين أسرتي			
106	أشعر بالرجولة عندما أقوم بتدخين السجائر			

107	أقوم بتكسير الهواتف العامة الموجودة في الشوارع			
108	أستعمل آلات حادة ضد الآخرين من أجل تهديدم وأخذ حاجاتهم			
109	أحافظ على ممتلكات المدرسة.			
110	أرى أن علاقتي طيبة مع أسرتي.			

الملحق رقم :03

T-TEST

0 /TESTVAL=

/MISSING=ANALYSIS

إدمان_الألعاب_الإلكترونية /VARIABLES=

).**95** /CRITERIA=CI(.

Test T

Remarques

Sortie obtenue		**28**-MAR-**2023 02:03:19**
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données**0**
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de travail	**65**
Gestion des valeurs manquantes	Définition de la valeur manquante	Les valeurs manquantes définies par l'utilisateur sont traitées comme étant man
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont basées sur les observations ne comportan donnée manquante ou hors plage pour au de l'analyse.
Syntaxe		T-TEST /TESTVAL=**0** /MISSING=ANALYSIS إدمان_الألعاب_الإلكترونية /VARIABLES= /CRITERIA=CI(**.95**).
Ressources	Temps de processeur	**00:00:00,02**
	Temps écoulé	**00:00:00,02**

[Jeu_de_données**0**]

Statistiques sur échantillon uniques

	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur
إدمان_الألعاب_الإلكترونية	**65**	**79,4923**	**20,83276**	**2,58399**

Test sur échantillon unique

	Valeur de test = 0					
				Différence	Intervalle de confiance de la 5 %	
	t	ddl	Sig. (bilatéral)		Inférieur	Supérieur
إدمان_الألعاب_الإلكترونية	**26,893**	**64**	**,000**	**69,49231**	**64,3302**	**84,6544**

```
T-TEST
  /TESTVAL=0
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=عدم_التوافق الإنضباط_المدرسي مشكلات_السلوك_العدواني المشكلات_السلوكية_الإنفعالية
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test T

Remarques

Sortie obtenue		**28**-MAR-**2023 02:03:49**
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données**0**
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de	**65**
Gestion des valeurs	Définition de la valeur	Les valeurs manquantes définies par t traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont observations ne comportant aucune uante ou hors plage pour aucune variable

Syntaxe		T-TEST /TESTVAL=**0** /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES= المشكلات_السلوكية_الإنفعالية مشكلات_السلوك_العدواني الإنضباط_الم /CRITERIA=CI(**.95**).
Ressources	Temps de processeur	**00:00:00,02**
	Temps écoulé	**00:00:00,01**

Statistiques sur échantillon uniques

	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur
المشكلات_السلوكية_الإنفعالية	**65**	**200,5538**	**65,69390**	**8,14833**
مشكلات_السلوك_العدواني	**65**	**69,0769**	**22,56678**	**2,79906**
الإنضباط_المدرسي	**65**	**43,1538**	**16,41096**	**2,03553**
عدم_التوافق	**65**	**88,3231**	**31,07054**	**3,85383**

Test sur échantillon unique

	Valeur de test = **0**					
	t	ddl	Sig. (bilatéral)	Différence	Intervalle de confiance de la **5** %	
					Inférieur	Supérieur
المشكلات_السلوكية_الإنفعالي	**24,613**	**64**	**,000**	**200,55385**	**184,2757**	**216,8320**
مشكلات_السلوك_العدواني	**24,679**	**64**	**,000**	**69,07692**	**63,4851**	**74,6687**
الإنضباط_المدرسي	**21,200**	**64**	**,000**	**43,15385**	**39,0874**	**47,2203**
عدم_التوافق	**22,918**	**64**	**,000**	**88,32308**	**80,6242**	**96,0220**

REGRESSION

/MISSING LISTWISE

/STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA

/CRITERIA=PIN(**.05**) POUT(**.10**)

/NOORIGIN

/DEPENDENT إدمان_الألعاب_الإلكترونية

/METHOD=ENTER عدم_التوافق الإنضباط_المدرسي مشكلات_السلوك_العدواني المشكلات_السلوكية_الإنفعالية

/SAVE DFBETA SDBETA.

Régression

Remarques

Sortie obtenue		**28-MAR-2023 02:05:22**
Commentaires		
Entrée	**Jeu de données actif**	**Jeu_de_données0**
	Filtre	**<sans>**
	Pondération	**<sans>**
	Fichier scindé	**<sans>**
	N de lignes dans le fichier	**65**
Gestion des valeurs	**Définition de la valeur**	**Les valeurs manquantes définies par ont traitées comme étant manquantes.**
	Observations utilisées	**Les statistiques sont basées sur des dépourvues de valeurs manquantes ables utilisées.**
Syntaxe		**REGRESSION /MISSING LISTWISE /STATISTICS COEFF OUTS R ANOVA /CRITERIA=PIN(.05) POUT(.10) /NOORIGIN /DEPENDENT إدمان_الألعاب_الإلكترونية /METHOD=ENTER المشكلات_السلوكية_الإنفعالية مشكلات الإنضباط_المد /SAVE DFBETA SDBETA.**
Ressources	**Temps de processeur**	**00:00:00,05**
	Temps écoulé	**00:00:00,03**
	Mémoire requise	**4144 octets**
	Mémoire supplémentaire ur les tracés résiduels	**0 octets**
Variables créées ou	**DFB0_1**	**DFBETA pour (Constante)**

DFB1_1	DFBETA pour المشكلات_السلوكية_الإنفعالية
DFB2_1	DFBETA pour مشكلات_السلوك_العدواني
DFB3_1	DFBETA pour الإنضباط_المدرسي
DFB4_1	DFBETA pour عدم_التوافق
SDB0_1	DFBETA standardisé (Constante)
SDB1_1	DFBETA standardisé pour المشكلات_ا
SDB2_1	DFBETA standardisé pour مشكلات
SDB3_1	DFBETA standardisé pour ا
SDB4_1	DFBETA standardisé pour عدم_التوافق

Variables introduites/éliminées[a]

Modèle	Variables	Variables	Méthode
1	عدم_التوافق, مشكلات[b]	.	Introduire

a. Variable dépendante : إدمان_الألعاب_الإلكترونية

b. Tolérance = ,000 limite atteinte.

Récapitulatif des modèles[b]

Modèle	R	R-deux	R-deux ajusté	Erreur standard
1	,886[a]	,785	,775	9,88639

a. Prédicteurs : (Constante), عدم_التوافق, مشكلات_السلوك_العدواني,

b. Variable dépendante : إدمان_الألعاب_الإلكترونية

ANOVA[a]

Modèle		Somme des	ddl	Carré moyen	F	Sig.
1	Régression	**21814,064**	**3**	**7271,355**	**74,394**	**,000[b]**
	Résidus	**5962,182**	**61**	**97,741**		
	Total	**27776,246**	**64**			

a. Variable dépendante : إدمان_الألعاب_الإلكترونية

b. Prédicteurs : (Constante), عدم_التوافق, مشكلات_السلوك_العدواني, الإنضباط_المدرسي

Coefficients[a]

Modèle		Coefficients non standardisés		Coefficients	t	Sig.
		B	Ecart standard	Bêta		
1	(Constante)	**14,208**	**4,111**		**3,456**	**,001**
	مشكلات_السلوك_العدواني	**,158**	**,100**	**,172**	**1,577**	**,120**
	الإنضباط_المدرسي	**,096**	**,170**	**,075**	**,561**	**,577**
	عدم_التوافق	**,455**	**,079**	**,679**	**5,764**	**,000**

a. Variable dépendante : إدمان_الألعاب_الإلكترونية

Variables exclues[a]

Modèle		Bêta In	t	Sig.	Corrélation	Statistiques de Tolérance
1	المشكلات_السلوكية_الإنفعالية	.[b]	.	.	.	**,000**

a. Variable dépendante : إدمان_الألعاب_الإلكترونية

b. Prédicteurs dans le modèle : (Constante), عدم_التوافق, مشكلات_السلوك_العدواني, الإنضباط_المدرسي

Statistiques des résidus[a]

	Minimum	Maximum	Moyenne	Ecart type	N
Valeur prédite	46,0936	104,8989	69,4923	18,46198	65
Valeur prédite standardisée	-1,267	1,918	,000	1,000	65
Erreur standard de la	1,435	5,297	2,383	,583	65
Valeur prédite ajustée	46,1465	104,4851	69,4878	18,44392	65
Résidu	-23,65624	30,38453	,00000	9,65190	65
Prévision standardisé	-2,393	3,073	,000	,976	65
Résidu de Student	-2,421	3,121	,000	1,000	65
Résidu supprimé	-24,22424	31,34353	,00450	10,13463	65
Résidu supprimé de Student	-2,526	3,377	,002	1,023	65
Distance de Mahalanobis	,364	17,385	2,954	2,307	65
Distance de Cook	,000	,077	,012	,016	65
Valeur influente centrée	,006	,272	,046	,036	65

a. Variable dépendante : إدمان_الألعاب_الإلكترونية

```
T-TEST GROUPS=مستوى_التحصيل_الدراسي(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=إدمان_الألعاب_الإلكترونية
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test T

Remarques

Sortie obtenue		28-MAR-2023 02:06:16
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données0
	Filtre	<sans>
	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de	65

Gestion des valeurs	Définition de la valeur	Les valeurs manquantes définies par t traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont observations ne comportant aucune ante ou hors plage pour aucune variable
Syntaxe		T-TEST (مستوى_التحصيل_الدراسي) /MISSING=ANALYSIS /VARIABLES=إدمان_الألعاب_الإلكترونية /CRITERIA=CI(.95).
Ressources	Temps de processeur	00:00:00,02
	Temps écoulé	00:00:00,02

Statistiques de groupe

	مستوى_التحصيل_الدراسي	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur
إدمان_الألعاب_الإلكترونية	1,00	45	57,2222	10,26665	1,53046
	2,00	20	97,1000	7,67703	1,71664

Test des échantillons indépendants

	Test de Levene sur l'égalité		Test t pour égalité des		
	F	Sig.	t	ddl	Sig.

إدمان_الألعاب_الإلكتروني	Hypothèse de variances	1,881	,175	-15,522	63	,000
	Hypothèse de variances			-17,340	48,089	,000

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes			
		Différence	Différence d	Intervalle de confiance de la 5 %	
				Inférieur	Supérieur
إدمان_الألعاب_الإلكترونية	Hypothèse de variances	-39,87778	2,56912	-45,01176	-34,74379
	Hypothèse de variances	-39,87778	2,29982	-44,50165	-35,25391

```
T-TEST GROUPS=مستوى_التحصيل_الدراسي(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=عدم_التوافق الإنضباط_المدرسي مشكلات_السلوك_العدواني المشكلات_السلوكية_الإنفعالية
  /CRITERIA=CI(.95).
```

Test T

Remarques

Sortie obtenue		28-MAR-2023 02:07:02
Commentaires		
Entrée	Jeu de données actif	Jeu_de_données0
	Filtre	<sans>

	Pondération	<sans>
	Fichier scindé	<sans>
	N de lignes dans le fichier de	**65**
Gestion des valeurs	Définition de la valeur	Les valeurs manquantes définies par t traitées comme étant manquantes.
	Observations utilisées	Les statistiques de chaque analyse sont observations ne comportant aucune uante ou hors plage pour aucune variable
Syntaxe		T-TEST)مستوى_التحصيل_الدراسي(/MISSING=ANALYSIS /VARIABLES= المشكلات_السلوكية_الإنفعالية مشكلات_السلوك_العدواني الإنضباط_الم /CRITERIA=CI(.95).
Ressources	Temps de processeur	**00:00:00,02**
	Temps écoulé	**00:00:00,02**

Statistiques de groupe

	مستوى_التحصيل_الدراسي	N	Moyenne	Ecart type	Moyenne erreur
المشكلات_السلوكية_الإنفعالية	**1,00**	**45**	**158,8889**	**20,32265**	**3,02952**
	2,00	**20**	**294,3000**	**14,77231**	**3,30319**
مشكلات_السلوك_العدواني	**1,00**	**45**	**56,3778**	**13,39486**	**1,99679**
	2,00	**20**	**97,6500**	**7,65214**	**1,71107**
الإنضباط_المدرسي	**1,00**	**45**	**33,0222**	**6,55567**	**,97726**
	2,00	**20**	**65,9500**	**4,18613**	**,93605**
عدم_التوافق	**1,00**	**45**	**69,4889**	**13,30691**	**1,98368**
	2,00	**20**	**130,7000**	**10,54863**	**2,35875**

Test des échantillons indépendants

		Test de Levene sur l'égalité		Test t pour égalité des moyennes		
		F	Sig.	t	ddl	Sig. (bilatéral)
المشكلات_السلوكية_الإنفعا	Hypothèse de variances	1,394	,242	-26,770	63	,000
	Hypothèse de variances			-30,212	49,334	,000
مشكلات_السلوك_العدواني	Hypothèse de variances	12,450	,001	-12,844	63	,000
	Hypothèse de variances			-15,695	58,854	,000
الإنضباط_المدرسي	Hypothèse de variances	2,145	,148	-20,622	63	,000
	Hypothèse de variances			-24,333	54,852	,000
عدم_التوافق	Hypothèse de variances	1,730	,193	-18,165	63	,000
	Hypothèse de variances			-19,861	45,543	,000

Test des échantillons indépendants

		Test t pour égalité des moyennes			
		Différence	Différence d	Intervalle de confiance de la 5 %	
				Inférieur	Supérieur
المشكلات_السلوكية_الإنفعالي	Hypothèse de variances	-135,41111	5,05824	-145,51919	-125,30303
	Hypothèse de variances	-135,41111	4,48208	-144,41665	-126,40558
مشكلات_السلوك_العدواني	Hypothèse de variances	-41,27222	3,21335	-47,69359	-34,85085

	Hypothèse de variances	-41,27222	2,62962	-46,53436	-36,01008
الإنضباط_المدرسي	Hypothèse de variances	-32,92778	1,59671	-36,11854	-29,73701
	Hypothèse de variances	-32,92778	1,35323	-35,63987	-30,21569
عدم_التوافق	Hypothèse de variances	-61,21111	3,36978	-67,94509	-54,47713
	Hypothèse de variances	-61,21111	3,08199	-67,41651	-55,00571